Wii • NINTENDO DS • VIRTUAL CONSOLE

09/08 Ausgabe 137 € 3,50
Österreich € 4,00; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-M • WWW.N-ZONE.DE

Jetzt reicht's!
Was sagt die Industrie zu Casual-Games?

Inklusive GC-Guide!

E3 auf über 25 Seiten!

Animal Crossing: City Folk, Castlevania, Wario Land Wii
Wii Sports Resort, Dragon Quest IV, Wii Music, GTA DS

Pokémon

BRANDAKTUELL: Vorschau zu Ranger 2 und Profi-Tricks zu Mystery Dungeon 2

Spectrobes 2

HITVERDÄCHTIG: Erste Eindrücke zur Fortsetzung des Pokémon-Konkurrenten

Star Wars

ANGESPIELT: The Force Unleashed für die Wii!

09
4 194373 903504

GAMES CONVENTION

21. bis 24. August

Besucht uns auf der Games Convention!

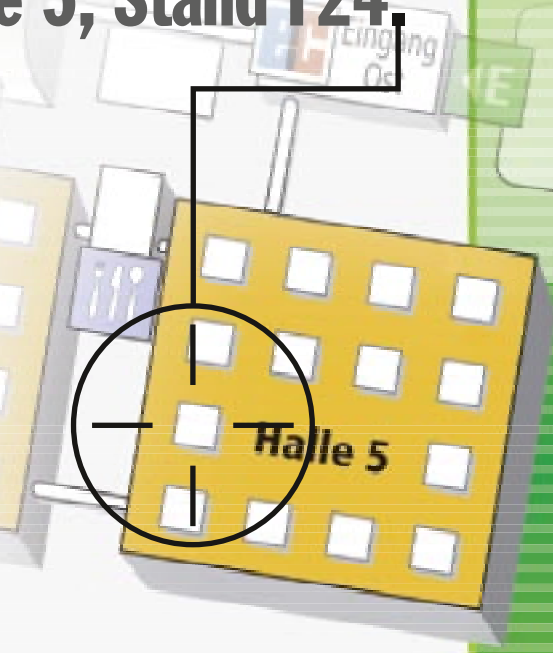
Kommt zu unserem Stand in Halle 5, Stand F24.

Es erwarten euch spektakuläre Bühnen-Shows, eine Menge Sachpreise und viele Überraschungen.

Damit ihr keinen Auftritt der Redaktionen verpasst, geht auf **www.gamesvote.de/gc** Dort gibt's unser aktuelles Programm.

Für unsere Abonnenten haben wir ein ganz besonderes Geschenk: Sie erhalten exklusiven Zugang zu unserer VIP-Lounge auf dem Stand. Wir stehen für Fragen, Autogramme und gemeinsame Fotos zur Verfügung.

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern **http: //abo.computec.de** und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.



Unsere Partner auf der GC:

SENNHEISER
www.sennheiser.de

AENEON by Qimonda
www.aeneon.com

20th Century Fox Home Entertainment
www.fox.de/bluray

PC Games · PC Games World of Warcraft · PC Action · buffed.de · Hardware · Games Aktuell · play3 · XBOX 360 · N-ZONE

VON LINKS

OBERE REIHE:
Maik Koch (Online-Redaktion)
David Martin (Online-Redaktion)
Sebastian Billmeier (Redaktion)
Arne Söntgerath (Layout)

UNTERE REIHE:
Sebastian Stange (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
David Mola (Layout)

NICHT AUF DEM BILD:
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Stefanie Schetter (Redaktion)

E3... und was kommt jetzt?

Eine neue Hoffnung: Nintendo will uns Fans versöhnlich stimmen!

Rund um den Erdball war die Spannung groß, was Nintendo auf der diesjährigen E3 in Los Angeles an Neuigkeiten enthüllen wird. Natürlich schwirrten auch hier in der Redaktion eine Menge Spekulationen – etwa über eine Festplatte für die Wii, ein neues Zelda oder einen neuen DS – durch die Luft. Doch wir sollten uns allesamt irren, denn die große Ankündigung, auf die wir Gamer gewartet haben, blieb aus. Natürlich sind *Pikmin* und *Animal Crossing* beliebte Nintendo-Titel mit einer gewissen Fan-Basis und auch die neu angekündigte Hardware für die Wii klingt sehr interessant, aber man hatte stets den Eindruck, dass ein richtiges Top-Spiel fehlt. Was dies noch unterstreicht, ist die Entschuldigung des Nintendo-Bosses Satoru Iwata für die Nintendo-Pressekonferenz: Sollte es zu der Auffassung kommen, dass Nintendo die Core-Gamer vernachlässige, sei dies ein Missverständnis, das Big N mit allen Mitteln aus der Welt schaffen will. Diese Aussage lässt uns hoffen, dass sich in den nächsten Wochen noch etwas tut. Was an Neuigkeiten außer den zuvor erwähnten Titeln noch alles für Wii und DS erscheinen wird, erfahrt ihr im Heft ab Seite 16! Und sollte Nintendo sich dazu durchringen, weitere Top-Games zu enthüllen, findet ihr das alles auf www.n-zone.de. Unter anderem bleibt uns Nintendo zum Beispiel noch *Disaster: Day of Crisis* schuldig.

UND DER REST?

Die übrigen Software-Hersteller für Nintendo-Konsolen lassen sich wahrlich nicht lumpen: Mit *Call of Duty: World at War*, *Star Wars: The Force Unleashed* und *Clone Wars* sowie ein *GTA* für den DS stehen eine Menge vielversprechender Titel in den Startlöchern, die für Core-Spieler sehr interessant sind. Apropos Casual & Core – Christoph hat sich bei Publishern, Entwicklern und in der Community umgehört, was diese von der Flut an Casual-Spielen halten. Die interessanten und zum Teil auch sehr überraschenden Ergebnisse findet ihr in unserer Reportage mit dem vielsagenden Titel „Jetzt reicht's!" ab Seite 42.
Zu guter Letzt noch eine tolle Nachricht für unsere treuen Fans: Ihr könnt uns auf der Games Convention live und hautnah erleben! Wo und wann, das erfahrt ihr auf der Seite 14. Und falls ihr nicht vor Ort sein könnt, ist dies auch kein Beinbruch, denn online liefern wir euch wie gewohnt brandaktuelle Infos direkt von der Messe!

Viel Spaß bei der Lektüre und einen tollen Sommer,
euer N-ZONE-Team

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News
68 Import-News

REPORTAGE

42 Jetzt reicht's!
80 Super Smash Bros. Brawl: Die Meinungen der Fans
84 Jäger und Sammler
82 Entwicklertagebuch Ghostbusters Teil 1

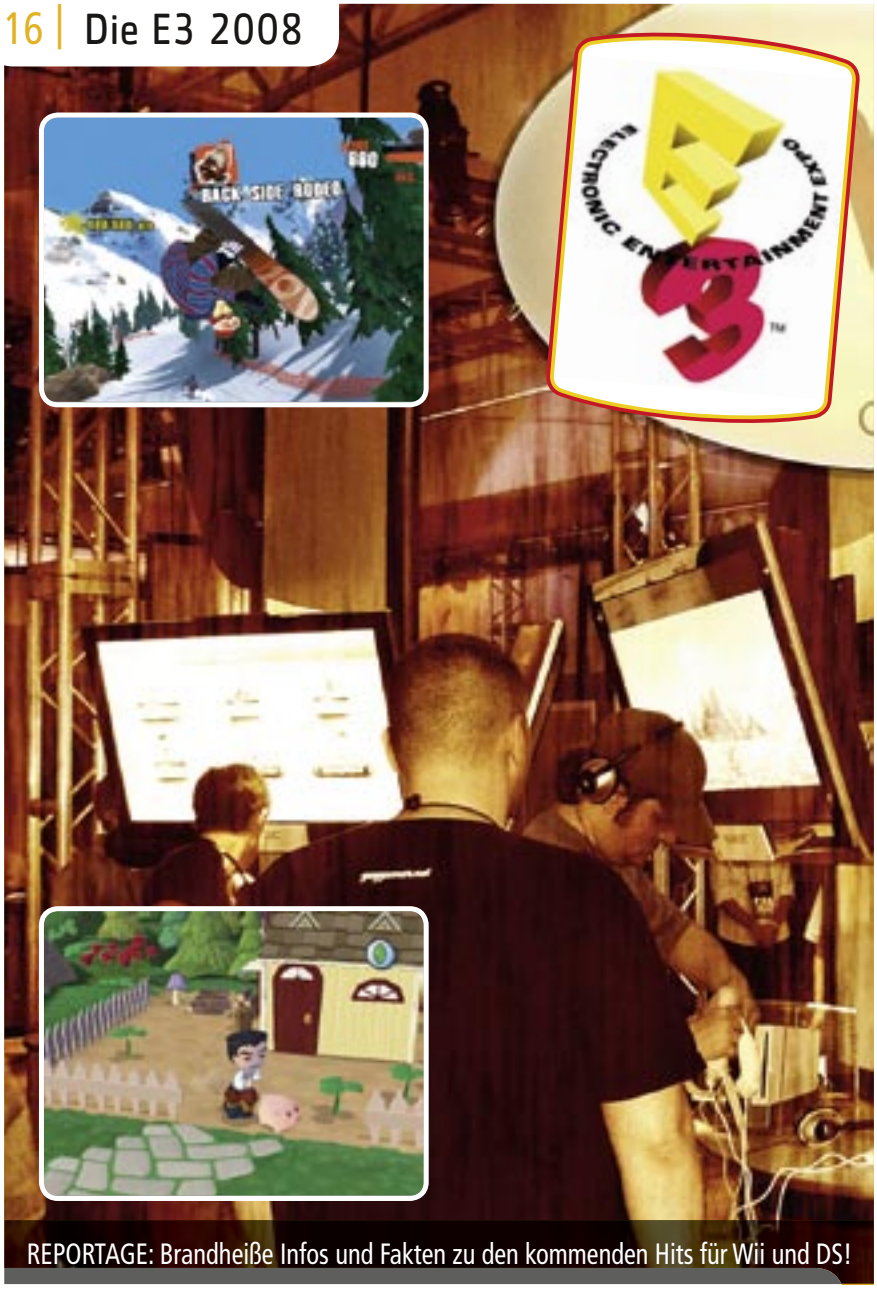
JEDEN MONAT

93 DVD-Cover
06 DVD-Inhalt
72 Hardware
96 Impressum
48 Info-Center: Charts
49 Info-Center: Die besten Spiele
52 Info-Center: Die Redaktion
46 Info-Center: Most Wanted
48 Info-Center: Termine
74 Leserbriefe
97 Nachspiel
78 Spielerforum
88 Virtual Console
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

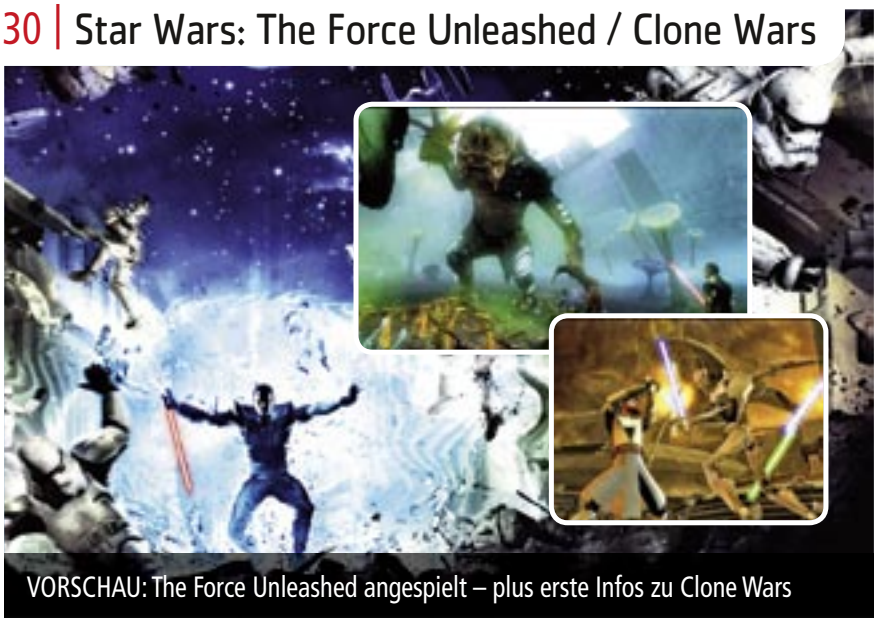
Animal Crossing: City Folk 22
Asterix Braintrainer 66
Bangai-O Spirits 64
Big Beach Sports 61
Castlevania Judgment 32
Castlevania: Order of Ecclesia 33
Crazy Machines 66
Der Unglaubliche Hulk 61
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia 58
Doodle Hex 67
Dokapon Kingdom 69
Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen 38
Ferrari Challenge 54
Guitar Hero On Tour 62
Igel Ärgern! 67
Kirby Super Star Ultra 41
Kung Fu Panda 67
Pinball Dreams 13
Pipe Mania 11
Pokémon Ranger 40
Rock Revolution 08
Shaun White Snowboarding: Road Trip 34
Space Invaders Extreme 65
Spectrobes: Jenseits der Portale 36
Star Wars The Clone Wars: Lichtschwert-Duelle 30
Star Wars: The Force Unleashed 30
Summer Athletics 60
Top Spin 3 67
Ultimate Band 12
Unsolved Crimes 11
Wario Land: The Shake Dimension 26
Wii Music 28
Wii Sports Ressort 24

16 | Die E3 2008



REPORTAGE: Brandheiße Infos und Fakten zu den kommenden Hits für Wii und DS!

30 | Star Wars: The Force Unleashed / Clone Wars



VORSCHAU: The Force Unleashed angespielt – plus erste Infos zu Clone Wars

Animal Crossing: City Folk | 22

VORSCHAU: So sieht die Zukunft der beliebten Nintendo-Serie aus!

Jetzt reicht`s! | 42

REPORTAGE: Das sagen Industrie und Community zur Casual-Flut!

Guitar Hero On Tour | 62

TEST: Wir verraten, wie gut das neue Guitar-Hero-Spiel für den Nintendo DS ist!

VORSCHAU

Wii

22 Animal Crossing: City Folk
32 Castlevania Judgment
33 Castlevania: Order of Ecclesia
34 Shaun White Snowboarding: Road Trip
30 Star Wars The Clone Wars: Lichtschwert-Duelle
30 Star Wars: The Force Unleashed
26 Wario Land: The Shake Dimension
28 Wii Music
24 Wii Sports Resort

Nintendo DS

38 Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen
41 Kirby Super Star Ultra
40 Pokémon Ranger
36 Spectrobes: Jenseits der Portale

TEST

Wii

61 Big Beach Sports
61 Der Unglaubliche Hulk
58 Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia
54 Ferrari Challenge
60 Summer Athletics

Nintendo DS

62 Guitar Hero On Tour
64 Bangai-O Spirits
65 Space Invaders Extreme
66 Asterix Braintrainer
66 Crazy Machines
67 Doodle Hex
67 Igel Ärgern!
67 Kung Fu Panda
67 Top Spin 3

TIPPS

Wii

92 Kung Fu Panda

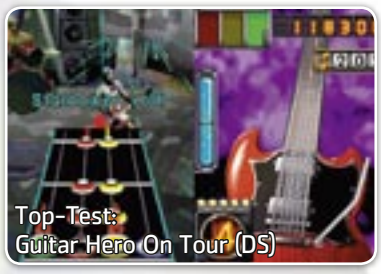
DS

92 Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer
90 Pokémon Mystery Dungeon:
Erkundungsteam Zeit/Dunkelheit

DVD-INHALT

100 PROZENT NINTENDO

Die E3-Trailershow



DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 09/2008, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

THEMA DES MONATS

Die E3-Trailershow:
Age of Empires: Mythologies
Animal Crossing: City Folk
Bleach: Dark Souls
de Blob
Dinosaur King
Harvest Moon: Island of Happiness
Harvest Moon: Tree of Tranquility
Kirby: Super Star Ultra
Lock's Quest – Hüter der Welt
MegaMan 9
Mystery Case Files: Million Heir
Pokémon Ranger: Shadows of Almia
Rayman Raving Rabbids TV Party
Rhythm Heaven
Samba de Amigo
Sonic Unleashed
Wario Land: The Shake Dimension
Wii Music
WWE SmackDown vs. RAW 2009

VORSCHAU

Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen (DS)
Pipemania (DS)
Spectrobes: Jenseits der Portale (DS)
Super Mario Stadium Family Baseball (Wii)
Unsolved Crimes (DS)
Viva Piñata (DS)

TEST

Alone in the Dark (Wii)
Big Beach Sports (Wii)
Der Unglaubliche Hulk (Wii)
Ferrari Challenge (Wii)
Final Fantasy Tactics A2 (DS)
Guitar Hero On Tour (DS)
Kung Fu Panda (Wii)
Ninja Gaiden Dragon Sword (DS)

BONUS

Alone in the Dark (Einführung, Charaktere, Story)
de Blob (Entwickler-Interview)
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia (Spielwelt, Story)
Jetzt reicht's! N-ZONE kommentiert Casual Games
SSBB: N-ZONE vs. Leser
Super Mario Stadium Family Baseball (Intro)
Super Smash Bros. Brawl: Leser-Stages

SPIEL-TRAILER

Blood Bowl
de Blob
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia
Don King Presents Prizefighter
Guitar Hero On Tour
Harry Potter und der Halbblutprinz
LEGO Batman
Rayman Raving Rabbids TV Party
Samba de Amigo
Sonic Unleashed
Spider-Man: Web of Shadows
Star Wars: The Clone Wars
Star Wars: The Force Unleashed
Zubo

RUSH, RUSH!

SICHER DIR DEIN TICKET ZUR GC 08!

Hol´ dir gleich deine Eintrittskarte für die größte Spiele- & Entertainment-Messe Europas: Die Games Convention in Leipzig! Tickets gibt´s im SATURN oder unter www.saturn.de/gc08

Tipp: Das Ticket kannst du auch in Leipzig als Fahrkarte für die öffentlichen Verkehrsmittel zur Messe nutzen!

SATURN

WIR HASSEN TEUER!

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

NEU! ALLES NEU!
Während ihr das hier lest, basteln unsere Layouter schon an einem neuen N-ZONE-Design. Im nächsten Heft geht's los!

8-BIT-BOMBAST-ACTION
Mit Liebe gemacht, nix für Luschen: Mega Man 9 für WiiWare ist eines der am heißest erwarteten Games für Wii!

FLOP-E3?
Nach den mauen E3-Konferenzen regte sich Ärger in der N-ZONE-Community: Kommen keine „großen" Spiele mehr?

PIKMIN-TRUMPF
Die Ehrenrettung folgte am nächsten Messetag: Shigeru Miyamoto kündigte ein neues Pikmin an. Na also, es geht doch!

HUHU? MARIOOOO?
Nach Mario Super Sluggers ist vorerst kein neues Mario-Spiel angekündigt – aber Nintendo arbeitet ja schon dran.

Rock Revolution

Von wegen Plastikgitarre: Es geht auch ohne!

MUSIKSPIEL | Hersteller: Konami, Termin: 1. Quartal 2009, Web: www.konami.de

Wii-Spieler zocken hier ohne Drumkit und Plastikgitarre: Im Gegensatz zu den HD-Versionen steuert ihr *Rock Revolution* auf der Wii ausschließlich mit Fernbedienung und Nunchuk. Wer sich zu Höherem berufen fühlt, entwirft im Studio eigene Songs und zeichnet diese anschließend auf. Dank der bewegungssensitiven Hardware erkennt und belohnt das Spiel echtes Rockstar-Verhalten, seien es Luftsprünge oder das (zum Glück nur simulierte) Zerstören von Instrumenten während der Performance. *Rock Revolution* ermöglicht auch Sessions mit bis zu vier Spielern gleichzeitig. In der DS-Version mit 20 verfügbaren Tracks (zum Vergleich: *Guitar Hero On Tour* bietet 26 Songs) wählt ihr zunächst euer Instrument und führt dann mit dem Stylus bestimmte Bewegungen aus. Nach diesem Muster werden auch die rocktypischen Moves auf der Bühne absolviert. Der DS-Titel bietet zudem individuell anpassbare Veranstaltungsorte, für die sich Effekte wie Feuerwerk und Laser-Shows freischalten lassen, um das Publikum zu begeistern. **(dm/ck)**

BILD: KONAMI

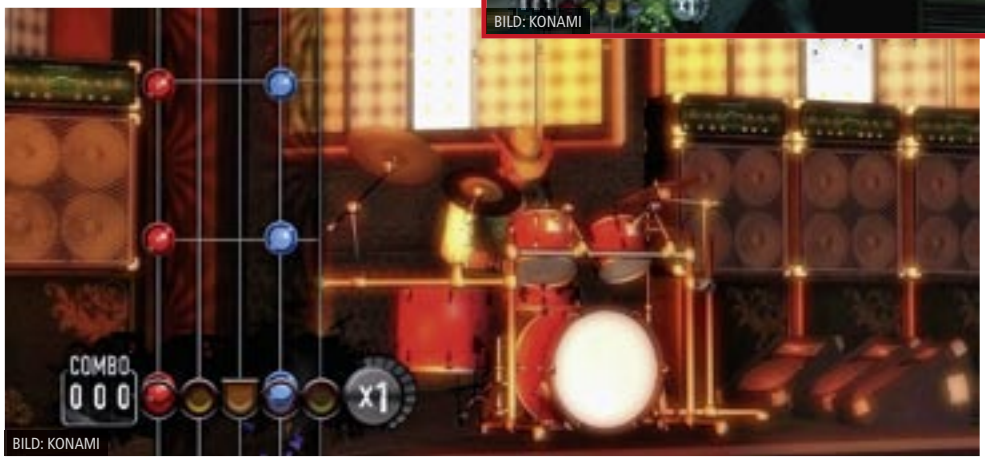
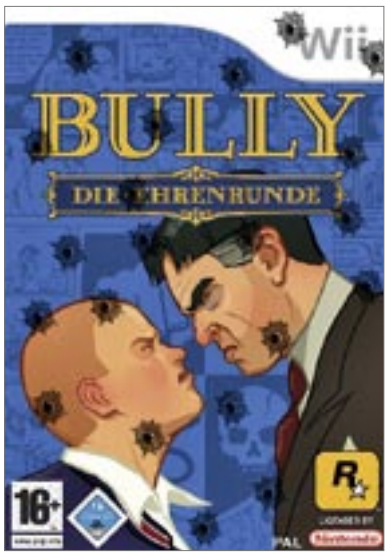


BILD: KONAMI

Bully gegen Bully

Peinlich: Michael Herbig klagt gegen Take-Two.

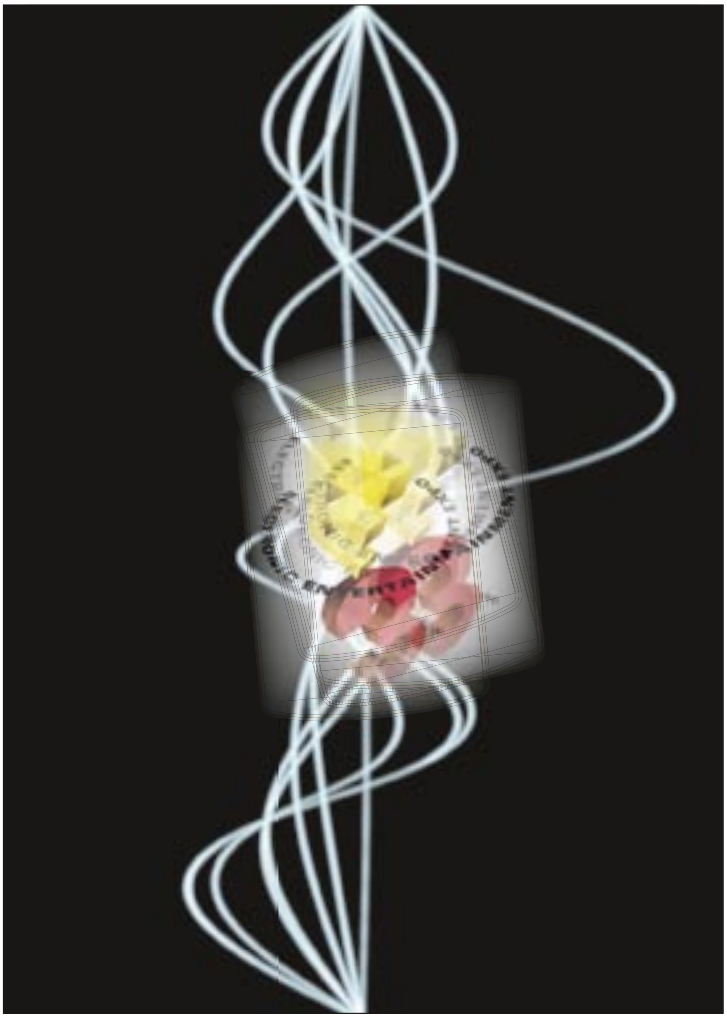
Michael „Bully" Herbig (*Bullyparade, Der Schuh des Manitu*) will gegen den Publisher Take-Two vor Gericht ziehen. Streitpunkt ist das Konsolenspiel *Bully: Die Ehrenrunde* (auch für Wii erhältlich). Herbig, dessen Spitzname Bully deutschlandweit bekannt sei, will nicht in einem Atemzug mit einem Gewaltspiel genannt werden. Der Hersteller reagierte mit Unverständnis. Erstens wurde das Spiel weltweit unter diesem Namen in den Handel gebracht, zweitens stehe „Bully" im Englischen für Rabauke und drittens sei umstritten, ob Herbig unter dem Synonym Bully wirklich bekannt sei. Das zuständige Gericht regte eine gütliche Einigung an, erhielt aber von beiden Parteien keine Zustimmung. Am 16. September soll ein Urteil gefällt werden, die Chancen für Herbig stehen aber laut der Vorsitzenden Brigitte Pecher schlecht, denn es gäbe „Probleme mit der Anspruchsgrundlage". Prickelndes Detail am Rande: Take-Two war für den Vertrieb des PC-Spiels *Traumschiff Surprise* verantwortlich. **(dm)**



Top-Manager der Spielebranche unzufrieden über E3

Das sagt die Industrie zur einst wichtigsten Spielemesse der Welt

Anscheinend war nicht jeder zufrieden mit der diesjährigen E3. Wie schon in den letzten Jahren gab es auch diesmal einige kritische Stimmen: Die Messe sei zu klein gewesen, zeitlich habe sie zu nahe an der deutschen Games Convention gelegen, aber gleichzeitig zu weit weg vom Frühjahr. Außerdem ist der „Wow!"-Faktor immer niedriger, weil viele Hersteller auf große Bühnen-Shows und Live-Action verzichteten. Dennoch kündigte die Messeleitung an, auch 2009 wieder eine E3 auszurichten. SFGate.com, die Internetseite des *San Francisco Chronicle*, hat einige Aussagen von Top-Managern der Spielebranche zusammengetragen.



David Perry, Kult-Entwickler (MDK, Earthworm Jim): „Das Konzept ist beschädigt, es ist teuer, Mitteilungen werden verwässert, Verbraucher werden ignoriert, die Politik der Einladungskartenverteilung ist dumm und die gesamte Branche nimmt nicht daran teil. Ich war es gewohnt, Investoren und Geldgeber zur E3 zu bringen, um sie von unserer Branche zu begeistern – was auch jedes Mal funktioniert hat. Jetzt ist es nur noch eine Peinlichkeit."

John Riccitiello, Electronic Arts: „Ich hasse die E3, wie sie jetzt ist. Entweder gehen wir zurück zur alten E3 oder wir machen nur noch kleine, eigene Events."

Laurent Detoc, Ubisoft Nordamerika: „Die E3 dieses Jahr ist schrecklich. Die ganze Welt ist früher zur E3 gekommen. Jetzt ist es mehr wie eine Keller-Show für Rohrverleger."

Simon Jeffrey, SEGA of America: „Ich will nicht zurück in die Zeit, als ich für die E3 5 Millionen Dollar ausgeben musste. Aber es sollte etwas mehr Glanz da sein, um die Anbieter zurückzuholen, die sich abgewendet haben."

Classic-Controller bald verboten?

Patentverletzung: Bald Verkaufsverbot für Controller in den USA?

Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten steht Nintendo gewaltiger Ärger ins Haus. Nachdem das Unternehmen einen gerichtlichen Streit um ein US-Patent für Controller verloren hat, droht jetzt ein Verkaufsverbot für Wavebird-Controller, GameCube-Controller und Wii-Classic-Controller. Das Unternehmen Anascape Ltd. hatte Nintendo auf 21 Mio. US-$ verklagt, da Nintendo mit den oben genannten Controllern gegen ein Patent für Analogsticks verstoßen würde. Der zuständige Richter Ron Clark wies die Forderung von Nintendo nach einer Neuverhandlung des Falles zurück. Laut Aussage des Richters solle der Verkauf der Controller ab dem 23. Juni 2008 gestoppt werden, es sei denn, Nintendo leiste eine Kautionszahlung auf ein Treuhandkonto. Unterdessen hat Nintendo aber ein Berufungsgericht eingeschaltet, welches das Verkaufsverbot bis zu einer möglichen Neuverhandlung aufheben will. **(mk)**

NEWS-TICKER

N-WARP Vom 8. bis 10. August werden auf der N-Warp IV bis zu 100 volljährige Spieler aus ganz Deutschland den Weg ins sauerländische Meschede finden. Pro-Gamer und Gelegenheitsspieler sind gleichermaßen willkommen, um von der Wii bis zum NES sämtliche Konsolen des Nintendo-Universums ausgiebig zu spielen Mehr Infos: www.n-warp.de. N-ZONE sponsert das *Super Smash Bros. Brawl*-Turnier auf der N-Warp IV mit einem Paket voller Preise.

MOTION PLUS BALD AB WERK? Künftig hergestellte Wii-Fernbedienungen könnten womöglich über die auf der E3 vorgestellte Wii-MotionPlus-Technik verfügen, dies sagt Katsuya Eguchi von Nintendo in einem aktuellen Interview. Entschieden sei bislang aber nichts. Aktuell überlege Nintendo, ob man Wii MotionPlus tatsächlich in die Fernbedienungen einbauen oder es als separates Zubehör (wie auf der E3 gezeigt) anbieten soll.

Eine News, zwei Meinungen:
Grand Theft Auto kommt für den DS!

Auf der E3 zeigte Nintendo nicht wie erhofft neue *Mario*- und *Zelda*-Games, stattdessen ein Logo zu *Grand Theft Auto: Chinatown Wars*. Sam Houser, Gründer von Rockstar Games, meint dazu: „*Chinatown Wars* bietet ein reichhaltiges, rasantes und intensives *GTA*-Erlebnis, das auf Nintendos Handheld wahrhaft einzigartig sein wird. Rockstar Leeds und Rockstar North haben nun über ein Jahrzehnt hinweg die *GTA*-Serie immer weiter entwickelt und mit *Chinatown Wars* etwas Frisches und Eindringliches geschaffen." Alles leere Worthülsen? Bislang ist lediglich Folgendes bekannt: Es wird nicht an einem bekannten Ort wie Liberty City oder San Andreas, sondern in einer neuen Location spielen. In USA und Europa soll *Chinatown Wars* Ende des Jahres veröffentlicht werden. Und: Das WiFi-Logo auf der offiziellen Website macht deutlich, dass es online-fähig sein wird.

Christoph Kraus kommentiert

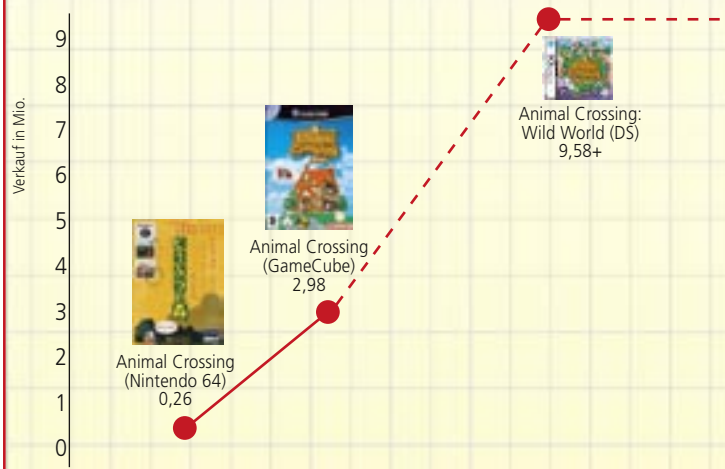
Kennt noch jemand *Grand Theft Auto* für Game Boy Advance? Das Spiel wurde im Herbst 2004 klammheimlich veröffentlicht und fast niemand nahm Notiz davon. Sonderlich schlimm war das allerdings nicht, denn der Titel war erstens in einem ungünstigen Marktumfeld (kurz vor dem Ende des GBA-Hardware-Zyklus) positioniert und bot zweitens nicht die Qualität, die sich die Fans erhofften. Den Hype um *GTA IV* könnte Rockstar allerdings geschickt auf die DS-Version ummünzen, denn spätestens seit April dieses Jahres ist *Grand Theft Auto* auch bei den Nintendo-Zockern in aller Munde. Die Ankündigung auf der E3 ist definitiv wichtig, um die Core-Gamer bei Laune zu halten, denn der DS bietet ansonsten nicht allzu viel, auf das es sich zu warten lohnt. Also, Jungs, macht mal hin, wir wollen die ersten Bilder sehen. Vielleicht bekommt ihr sogar eine 3D-Perspektive hin? *Call of Duty: Modern Warfare* und das neue *Bond 007: Ein Quantum Trost* zeigen doch, dass es geht, wenn man nur will.

Sebastian Stange kommentiert

Zunächst einmal ein dicker Rüffel an Nintendo. Muss man es bei der einzigen wirklich spannenden Neuankündigung dabei belassen, nur das Logo zu zeigen? Obendrein gibt es exakt keine Infos zum Spiel. Hallo? Soll uns Gamern die Gewissheit reichen, dass ein geheimnisvolles *GTA* für DS in der Mache ist? Für mich ist das einfach zu wenig. Mir bleibt also nur, zu spekulieren: Wie wird das neue *GTA* für DS aussehen? Wie wird es funktionieren? Ich bin mir jedenfalls ziemlich sicher, dass es die klassische Vogelperspektive aus den Anfängen der Serie gibt. Schließlich traue ich der DS-Hardware nicht zu, eine komplett modellierte Stadt mit Fußgängern, Autos und Gebäuden in 3D darzustellen. Da ist die Vogelperspektive doch ein guter Kompromiss und brachte in den alten Teilen auch jede Menge Spaß. Nun muss wirklich nur noch ein Mehrspielermodus via WiFi eingebaut werden und ich bin glücklich!

N-ZONE-Chart-Show powered by VGchartz.com

Diesmal im Fokus: Die Verkaufszahlen der Animal-Crossing-Serie



Gelegenheitsspiel-Boom ahoi! Zwar ist *Animal Crossing* sicherlich auch für die Zocker unter uns interessant, doch ein Großteil der Spielekäufe wird wohl von Menschen getätigt, die sich auch für die *Sims* und andere Real-Life-Simulationen begeistern. Der erste Teil für das N64 war mit 0,26 Millionen verkauften Einheiten in Japan recht erfolgreich, erschien jedoch nie im Rest der Welt. Der GameCube-Nachfolger wurde dann auch in den USA und Europa vermarktet und war besonders bei den Amerikanern beliebt (1,82 Millionen Einheiten entfielen auf den amerikanischen Markt), während Europa mit knapp 0,2 Millionen Stück das Schlusslicht bildete. Auf dem DS ging dann *Wild World* weg wie warme Semmeln, und das auch in Europa – der Social-Gaming-Welle sei Dank! Das wären also beste Voraussetzungen für den angekündigten Wii-Teil. Wenn Nintendo jetzt noch ein paar Games für Zocker ankündigen würde ...

Pipe Mania

Noch ein Retro-Remake – aber spüren wir wirklich die Röhren-Manie?

GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Empire Interactive, Termin: September, Web: www.www.empire-interactive.com

Mit dem Commodore-Klassiker *Pipe Mania* können wohl die wenigsten etwas anfangen, aber der Knobler kommt jetzt auf den DS. Das Gameplay ist wie gehabt: Man setzt Rohrstücke verschiedener Art aufs Spielfeld und muss rechtzeitig die Leitung zum Abfluss führen, bevor die Brühe ausläuft, die unerbittlich da hindurchfließt. Natürlich gibt es diesmal viele neue Extra-Steine und einige spezielle Events. Viele freispielbare Extras motivieren zum Weiterspielen und verschiedene Spielmodi wie „Puzzle" oder „Überlebensmodus" sorgen für Abwechslung. Ein solides Remake! **(sst)**

BILD: EMPIRE

Unsolved Crimes

Hotel Dusk trifft Phoenix Wright!

ADVENTURE | Hersteller: Empire Interactive, Termin: September, Web: www.www.empire-interactive.com

Euch ist *Phoenix Wright* zu textlastig? Dann könnte *Unsolved Crimes* euren Geschmack treffen. Hier geht es vor allem darum, Tatorte von Verbrechen genau zu untersuchen, alle Beweise und Aussagen zu sichten und dann wichtige Fragen zu beantworten. Die Spielwelt ist dreidimensional und der Spielverlauf erinnert ein wenig an *Hotel Dusk*. Die zwölf Kapitel beinhalten zum Teil grausamste Verbrechen, zeigen aber nur die Tatorte. Die Leiche taucht nur in den Obduktionsberichten auf. Es macht jetzt schon Spaß, die verschiedenen Tatorte zu erkunden und aus Beweisen und Aussagen Schlüsse zu ziehen. Die Menüführung ist zwar etwas verschachtelt, doch Krimi-Fans können sich schon mal drauf freuen. **(sst)**

BILD: EMPIRE

Ultimate Band

Wir haben mit den Disney-Entwicklern gezockt!

GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Disney Interactive Studios, Termin: Februar 2009, Web: www.buenavistagames.go.com

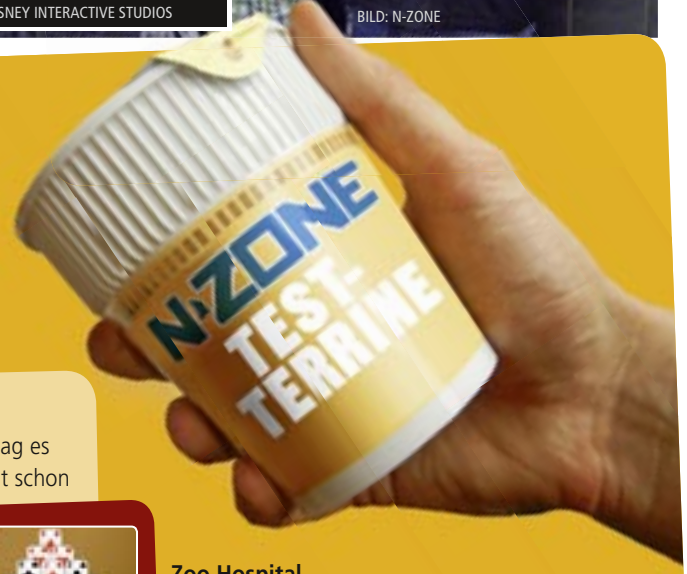
Musikspiele sind voll im Trend und Disney Interactive will mit *Ultimate Band* ebenfalls mitmachen. Im Spiel gestaltet und spielt ihr die vier Mitglieder einer Band: Frontmann, Drummer, Gitarrist und Bassist. Über 40 Songs wird es im Spiel geben. Die sind zwar allesamt Cover-Versionen, dafür werden die Texte je nach eurer Spielfigur von einer weiblichen oder männlichen Stimme gesungen. Spezielle Controller gibt es nicht, vielmehr schüttelt ihr euren Controller – zusammen mit bis zu drei Freunden – im Takt der Musik und würzt euren Auftritt mit Spezialposen. Beim ersten Anspielen funktionierte das sehr gut, wirkte aber insgesamt etwas zu simpel für uns. Der angepeilten Zielgruppe, Kinder von etwa acht bis zwölf Jahren, könnte der Titel jedoch wirklich Spaß bereiten. **(sst)**

BILD: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

BILD: N-ZONE

5-Minuten-Test-Terrine

Manche Spiele sind so bizarr oder so öde, dass wir keine wertvolle Testseite dafür opfern möchten. In dieser neuen Rubrik stellen wir euch die Spiele trotzdem vor – ganz subjektiv kommentiert von den Redakteuren nach exakt fünf Minuten Spielzeit. Mehr Instant-Meinungen gibt's auf www.n-zone.de.



Solitär

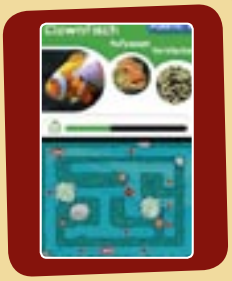
Ach ja, ein Spiel zum Entspannen. Wirklich! Das sage ich ohne Ironie. Man mag es nicht glauben, aber *Solitär* kann einen wirklich beruhigen. Wenn man es nicht schon auf dem eigenen PC zur Genüge gespielt hat. Wenn man es kostenlos bekommt, macht es wirklich Spaß. Oh, aber hier muss ich ja Geld für ausgeben. Und so wichtig ist *Solitär* dann doch niemandem, oder? Eine Sache hat aber ihren Reiz. Ein Pusten ins Mikro mischt die Karten neu. Das macht wirklich Spaß! Wartet, bis ein Freund fast alle Karten abgeräumt hat und pustet dann mal laut! So lohnt sich sogar der Kaufpreis. Schadenfreude ist eben was Schönes! **(sb)**

Mahjong – Eine Reise um die Welt

Was? Noch ein Spiel aus der „Classics to Go"-Serie? Hat man mich mit *Solitär* nicht schon genug gequält? In *Mahjong*, einem Puzzlespiel, müsst ihr versuchen, immer zwei gleiche Spielsteine auf dem Feld zu finden, die ihr dann entfernen dürft. Wer alle Spielsteine in kurzer Zeit vom Spielfeld schafft, bekommt natürlich mehr Punkte. Klingt nicht aufregend, oder? Ist es auch nicht. Die 127 Levels und der Level-Editor halten nur Puzzle-Fanatiker bei Laune. Aber ihr könnt Freunden Puzzles schicken und sie so beeindrucken. Wie, ihr glaubt, das beeindruckt niemanden? Stimmt, so verliert man höchstens Freunde, also Finger weg von diesem Spiel! **(sb)**

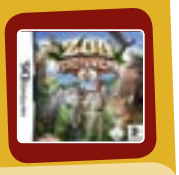
Animal Genius – Das große Tier-Quiz

Wäre ich im Vorschulalter, würde mir dieses DS-Quiz wirklich Spaß machen: Alle Texte werden vorgelesen, die Bedienung ist kinderleicht und Tiere sind ja sowieso immer lustig. Aber der Schwierigkeitsgrad trotzt jeglichem Anspruch. Nur zu empfehlen, wenn ihr ein Geschenk für einen Sechs- oder Siebenjährigen sucht. **(ck)**



Zoo Hospital

Eines vorneweg: Ich mag Spiele wie *Trauma Center*. Aber bei *Zoo Hospital* wusste ich wirklich nicht, ob ich lachen oder weinen sollte. Nach dem spannenden Intro, das nur daraus bestand, dass einem die eigene Tante Hallo sagt, stand man schon auf einer uninspirierten, schwierig scrollbaren Zoo-Übersichtskarte. Dort wählt man als Arztpraktikant Tiere aus und behandelt sie. Als Praktikant! Dass ich bei meiner ersten Behandlung einer Schlange einen Löffel aus dem Allerwertesten ziehe, ist also normal? Erstaunlich. Also logisch ist was anderes – und es geht nicht wirklich spannend weiter, ein uninspiriertes Minispiel jagt das nächste! Richtig lahm. **(sb)**



Sophies Freunde Girls Band

Oje, bitte nicht, das ist *Guitar Hero On Tour* für Arme! Mit dem Stylus über den Touchscreen zu rubbeln ist ja schon unkreativ genug, aber dann auch noch mit null Rhythmus und bar aller Herausforderung – das muss wirklich nicht sein. Bezeichnend für die ganze Misere sind auch die grottigen Dialoge zwischen Gina und … ach, ich will gar nicht wissen, wie die übrigen Nasen heißen. Daumen runter! **(ck)**

Dream Pinball 3D

Wirklich ein traumhafter Flipper?

GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Zuxxez, Termin: 14. August, Web: www.zuxxez.com

Sowohl für Wii als auch für DS ist diese Flippersimulation mit den sechs abwechslungsreichen Tischen erhältlich. Auch hier entzückt das Spiel durch seine schicke Technik und die gute Physik des Balls. Zudem bietet auch die DS-Version alles, was einen Top-Flipper auszeichnet: Multi-Ball-Spiele, sieben verschiedene Perspektiven auf das Spielfeld, eine gute Geräuschkulisse und Kugeln aus unterschiedlichen Materialien. Was der Flipper für die Hosentasche taugt, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe. **(te)**

BILD: ZUXXEZ

Statistik

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 09/08

Coolste Foto-Session der Welt:	Die Suche nach einem geeigneten Aufmacher zur Reportage „Jetzt reicht's!". Und hier die Namen aller Beteiligten im Schnelldurchlauf: Maik Koch (Model), Christoph Kraus (Konzeption, von ihm stammt auch der Hammer), Timo Klein (Durchführung), David Mola (Bearbeitung). Fett!
Test, den niemand machen wollte:	Super Mario Stadium Family Baseball. Am Ende streckte Christoph seine Finger hoch – schon allein deshalb, weil Mario mitspielt.
Rekord-Arbeitstag des Monats:	Mittwoch, der 16. Juli 2008. Arbeiten von 9 Uhr morgens bis 1 Uhr nachts – das entspricht 16 Stunden. Aber für die E3-Berichterstattung auf www.n-zone.de würden wir auch unsere Großmutter verkaufen. Oder unsere Wii. Wobei …? Nee, doch nicht.
Grundnahrungsmittel im Juli:	Sandwiches, Toasts, Ciabatta-Salami, Gerstensaft – nur in dieser Reihenfolge übersteht man die ganzen E3-Pressekonferenzen.
Grundnahrungsmittel im August:	Sandwiches, Toasts, Ciabatta-Salami, Gerstensaft – nur in dieser Reihenfolge übersteht man die ganzen Games-Convention-Pressekonferenzen. Aber bis dahin ist ja noch ein bisschen Zeit. Bis zum nächsten Monat!

Video Games Live

Jetzt gibt's was auf die Ohren!

SOUNDTRACK | Hersteller: EMI, Termin: Erhältlich, Web: www.videogameslive.de

Spiele-Soundtracks sind an sich schon toll. Noch viel beeindruckender wirken sie, wenn sie von einem Orchester gespielt werden. *Video Games Live* beinhaltet Kompositionen zu den Spielen *Kingdom Hearts, Warcraft, Myst, Medal of Honor, Civilization IV, Tetris, God of War; Advent Rising, Tron, Halo* und *Castlevania*. Die Auswahl ist zwar etwas PlayStation- und Xbox-lastig, aber einige Spiele sind auch auf den Nintendo-Konsolen heimisch. Die Abmischung ist gut, die Qualität erstklassig, lediglich den Ohrwurm-Faktor vermissen wir etwas. Dennoch keine schlechte Wahl! **(ck)**

Gewinnt drei DS Lite!

sqoops
www.sqoops.de

Seit Sommerbeginn ist der Nintendo DS auch in den Farben Rot, Hellblau und Grün erhältlich. In Zusammenarbeit mit unserem Online-Shop sqoops und unserem Schwestermagazin *KidsZone* habt ihr die Möglichkeit, die drei neuen Modelle zu gewinnen. Was ihr tun müsst, um einen nigelnagelneuen DS abzustauben? Teilt uns im DS-Forum von www.n-zone.de mit, auf welche zehn kommenden DS-Titel ihr euch am meisten freut (der Beitrag heißt: „3 x DS Lite zu gewinnen!"). Begründet auch, weshalb ihr eure Fühler gerade auf diese Spiele ausgerichtet habt. Wer möchte, kann auch per Postkarte an die bekannte Redaktionsanschrift (Kennwort sqoops) teilnehmen. Einsendeschluss ist der 3. September 2008. Wir wünschen viel Glück! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wir wollen wieder richtig fett zocken – denn das darf uns keiner nehmen! Mit unserem Partner sqoops haben wir eine Vorbestell-Aktion ausgeklügelt, die echte „Männerspiele" ins Haus bringt!

Und so geht's:

1. Die N-ZONE-Redaktion hat zwei Wii- und DS-Spiele ausgewählt, die sich an Core-Gamer richten: *James Bond 007: Ein Quantum Trost* (Wii) und *Fire Emblem* (DS). Tragt auf www.n-zone.de ein, dass ihr euch für die Spiele interessiert, und hinterlasst eure Mail-Adresse.

2. Sobald ein Release-Termin für die Spiele feststeht, könnt ihr sie bei sqoops vorbestellen – unter allen Vorbestellern verlosen wir 30 coole Anti-Casual-Pro-Core-Game-T-Shirts. Die Motive seht ihr bald auf unserer Website.

3. Sobald eure Bestellung vorrätig ist, wird sie verschickt. So zockt ihr auf jeden Fall pünktlich zum Release!

N-ZONE auf der Games Convention

Was bringt Europas wichtigste Spielemesse?
Hier sind unsere ungefilterten Meinungen!

THOMAS EDER

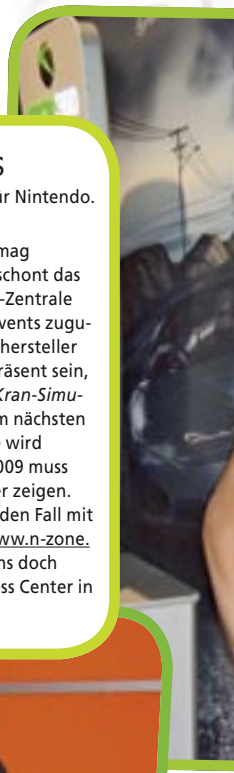
wird sentimental.

Für mich ist die GC immer ein Highlight, denn nur selten bekommt man so viele Eindrücke von neuen Spielen und Hardware in derart komprimierter Form. Auch wenn die Messetage mit den zahlreichen Terminen immer ein kleiner Kraftakt sind, lohnen sich die kurzen Nächte und die langen Tage dennoch. Dieses Jahr ist Nintendo zwar nicht vertreten, aber ich bin mir sicher, dass viele der anderen Hersteller sich nicht lumpen lassen werden und eine Menge interessanter Titel präsentieren. Etwas sentimental werde ich dennoch bei der Vorstellung, dass die GC möglicherweise dieses Jahr zum letzten Mal in bekannter Form in Leipzig stattfindet. Aber was soll's – ob Köln oder Leipzig ist mir letztendlich egal, solange es viel Spannendes aus der Welt der Videospiele zu sehen gibt! Besonders freue ich mich auch auf unsere Bühnen-Auftritte und die Abo-Lounge, in der wir unsere Leser persönlich treffen. Wir sehen uns in Leipzig!

CHRISTOPH KRAUS

sieht strategische Vorteile für Nintendo.

Dass Nintendo nicht auf der GC vertreten ist, mag unvernünftig klingen, aber die Entscheidung schont das Marketing-Budget der Großostheimer Europa-Zentrale und kommt vielen kleinen Fußgängerzonen-Events zugute – und genau da will Nintendo hin! Die Drittthersteller werden sowieso mit Wii- und DS-Produkten präsent sein, auch wenn ziemlich kuriose „Spiele" wie der *Kran-Simulator 2008* darunter sind. Wie sich die Messe im nächsten Jahr entwickelt? Die Zwei-Standorte-Strategie wird höchstens einmal funktionieren, spätestens 2009 muss die Branche Köln oder Leipzig den Stinkefinger zeigen. Wir von der N-ZONE sind diesen August auf jeden Fall mit voller Mannschaft vor Ort, bloggen live für www.n-zone.de und freuen uns, euch zu treffen. Sprecht uns doch einfach mal an, wenn wir hektisch vom Business Center in die Messehallen flitzen!



WIR SEHEN UNS!

Alles, worauf ihr Lust habt: In unserer Abo-Lounge könnt ihr gemütlich mit uns plaudern, wir machen lustige Schnappschüsse mit euch, beantworten eure Fragen und zocken auch gern gemeinsam eine Runde DS.

Deshalb vormerken:
Besucht uns in Halle 5, Stand F24!

Die N-ZONE-Termine:
Donnerstag, 21. August 2008, 14 bis 15 Uhr
Samstag, 23. August 2008, 10 bis 11 Uhr

KEINE SCHEU! Trotz Terminstress nehmen wir uns für Autogramme und Plaudereien gern etwas Zeit. BILD: N-ZONE

ABSTAUBEN LEICHT GEMACHT Bei unseren Bühnenshows gibt es auch coole Gimmicks zum Abgreifen. Hände hoch! BILD: N-ZONE

ACHTUNG, HEISS! Welcher Publisher hat wohl dieses Jahr die schärfsten Mädels? Auf www.n-zone.de findet ihr die besten Schnappschüsse. BILD: N-ZONE

SEBASTIAN BILLMEIER

will mehr Games für Zocker sehen.

Ob es dieses Jahr große Highlights geben wird? Ich wünsche mir, dass endlich neue Bilder und Videos von *Monster Hunter 3* von Capcom gezeigt werden, mit Wii-Steuerung wird das Spiel sicher ein Kracher! Dann hoffe ich natürlich, dass der deutsche Vertrieb von Square Enix, Koch Media, die Katze aus dem Sack lässt! Zeigt uns doch ein paar neue Games, Japan bekommt doch laufend tolle Spiele spendiert! Bitte nicht nur spielbare Versionen zu *Dragon Quest* und *Final Fantasy IV*, sondern etwas Neues, wie *Kingdom Hearts* für den DS! Und nächstes Jahr? Ich setze fest darauf, dass Leipzig wieder die GC veranstaltet, Köln könnte ja eine reine Fachbesuchermesse abhalten. Aber ich mag das Leipziger Messegelände, das Flair passt einfach zu einer Con für Videospiele! Auch 2009 will ich wieder nach Leipzig!

MAIK KOCH

bekommt einen Kollaps.

Was für ein Schock! Nintendo ist nicht auf der GC vertreten. Das ist wie die IAA ohne Audi, Porsche und BMW zusammen! Andererseits, wohin wird wohl die Reise gehen? Ins Casual-Land, wo schnell produzierte Spiele kurzfristig Geld in die Kassen spielen? Gaming wird zum Lifestylevergnügen und hüpft aus einer kleinen Nische in nahezu alle Wohnzimmer. Wir wollen Hardcore-Games! Und zwar pronto! Ob das mit Nintendo möglich ist, wird sich noch zeigen. Wir packen unseren Koffer und legen auf der Games Convention 2008 die tollsten Sonderschichten des Jahres ein! Auf www.n-zone.de erfahrt ihr brandaktuell ausnahmslos alles Wissenswerte von der GC! Neben der Arbeit ist die Videospiele-Messe aber immer auch ein Branchen-Vergnügen und ein echt tolles Fan-Fest. Dieses Jahr zum letzten Mal in Leipzig – Ich glaube, das wird ein Superknaller-Abschied, der sich gewaschen hat!

FLORIAN BRICH

stellt sich die Zielgruppenfrage.

Bei Nintendo haben sich die Verantwortlichen die Frage gestellt, wo sie ihre Zielgruppen besser erreichen – auf der Games Convention in Leipzig oder über separate Touren mit Truck, Promi & Co. Da dürfte die Entscheidung leicht gefallen sein. Die Fans sind sowieso gut informiert – zum Beispiel, weil sie N-ZONE lesen. Und sie wären nur frustriert, wenn auf der GC – wie im vergangenen Jahr – kaum neue Highlights spielbar wären. Die neuen Zielgruppen, die sich Nintendo mit *Kawashima, Wii Play* & Co. erarbeitet hat, reisen sowieso nicht zur Show. Das Unternehmen hat rasch gelernt, dass diese Gelegenheitsspieler dort abgeholt werden müssen, wo sie leben. Da macht eine Promo-Aktion im Einkaufszentrum mehr Sinn als eine halbe Halle auf der GC. Immerhin: Spiele für Nintendo Wii hat jeder große Drittthersteller sowieso am Stand. Das werden in diesem Jahr sicher noch mehr Titel als im letzten sein – und insofern ist Nintendo ja dann doch vor Ort.

TIMO KLEIN

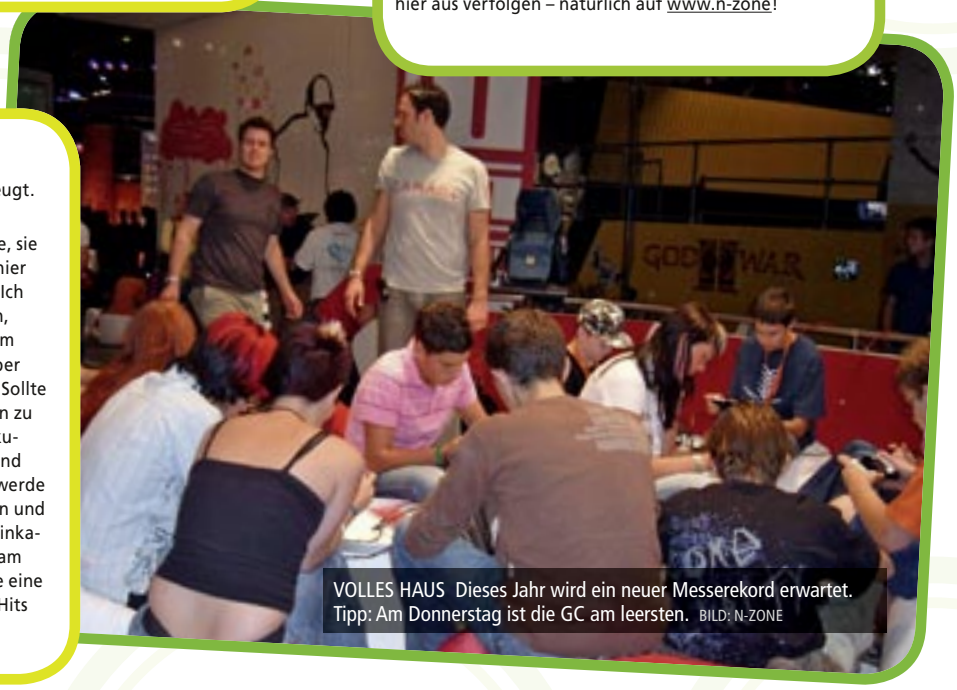
bleibt den USA treu.

Als neuer Nordamerika-Korrespondent der N-ZONE bleibt meine Heimatstadt vorerst New York, aber der Abstecher nach Good Old Germany würde sich für mich auch gar nicht lohnen. So groß die Games Convention in Leipzig mittlerweile sein mag – international spielt die Messe nur eine untergeordnete Rolle und ist meilenweit davon entfernt, die Bedeutung einer E3 zu erlangen. Meine These: Die großen Enthüllungen werden weiterhin auf den Hausmessen von Ubisoft, Capcom und Co. stattfinden und Nintendos E3-Fokus scheint sich sogar noch zu verhärten – nicht umsonst legt Big N 2008 eine Pause ein und bleibt der GC fern. Aber vielleicht bin ich auch einfach nur zu pessimistisch und die Publisher bekennen sich zum europäischen Markt? Ich werde die GC auf jeden Fall von hier aus verfolgen – natürlich auf www.n-zone!

SEBASTIAN STANGE

ist vom Leipziger Konzept überzeugt.

Ich liebe die Leipziger Games Convention und hoffe, sie findet auch weiterhin statt. Es ist einfach toll, wie hier Business- und Publikumsmesse ineinander greifen. Ich kann also Spieleindrücke kommender Hits sammeln, Entwickler interviewen und danach kurz an unserem Stand vorbeischauen. Wichtig für die Messe sind aber die großen Hersteller und auch die großen Games. Sollte es auf der Messe nur aufgewärmte E3-Enthüllungen zu sehen geben, wäre das ziemlich ärgerlich – spektakuläre Ankündigungen und kleine Überraschungen sind schließlich die Würze einer jeden Spielemesse. Ich werde übrigens die komplette Zeit über auf der Messe sein und mir so viele neue Spiele ansehen, wie es mein Terminkalender erlaubt. Außerdem sehen wir uns vielleicht am Computec-Stand, wo ich euch unter Umständen die eine oder andere Info zu den kommenden Wii- und DS-Hits verraten kann. Ich freue mich schon!



VOLLES HAUS Dieses Jahr wird ein neuer Messerekord erwartet. Tipp: Am Donnerstag ist die GC am leersten. BILD: N-ZONE

BILD: FRANCK SEBASTIEN

E3 2008 – DIE FLOP-SHOW?

Wo war Mario? Wo war Link? Enttäuschende Gesichter nach der Nintendo-Pressekonferenz! Aber: Es gibt eine Perspektive für uns Fans.

VIDEO AUF DVD

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Huch? Schon vorbei? Als sich Cammie Dunaway, Vice President for Sales and Marketing bei Nintendo of America, von den E3-Konferenz-Teilnehmern verabschiedete, waren die Fans in den internationalen Communities äußerst geknickt: Kein *Mario*, kein *Zelda*, geschweige denn *Star Fox*, *F-Zero*, *Pikmin* oder *Kid Icarus*! Was war da eigentlich los?

KEIN ZUGZWANG FÜR NINTENDO

Schon im Vorfeld der diesjährigen E3 war klar, dass Nintendo überhaupt nicht unter Zugzwang steht: Wii und DS werden im selben Takt aus den Läden gerissen, wie sie dort im Regal landen. Mit *Wii Play*, *Wii Fit*, *Mario Kart DS* und *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* hat der *Mario*-Konzern Trends geschaffen, die nicht nur kurz- oder mittelfristig hohe Abverkäufe garantieren, sondern auch über eine lange Zeitspanne hinweg über die Kassenscanner laufen. Somit musste Nintendo auf der E3 nicht so stark mit neuen Produkten trommeln wie beispielsweise Microsoft, die von der Erstarkung der PlayStation 3 mächtig überrascht wurde. All das war klar – aber ein Quäntchen Hoffnung hatten die Fans dennoch, dass auf der E3 2008 Wii-Auskopplungen von *F-Zero* oder *Star Fox* vorgestellt würden. Die Träume sollten sich auf der Nintendo-Pressekonferenz am 15. Juli 2008 jedoch nicht bewahrheiten. In Folge des massiven Erfolges zelebrierte sich Nintendo in schweizerischer Gelassenheit genüsslich selbst. So schwelgte etwa Japan-Präsident Satoru Iwata mehrere Minuten lang von den dauerhaft hohen Verkaufszahlen der „Touch! Generations"-Software. Aber: Ganz so trist ist der Ausblick auf die DS- und Wii-Zukunft doch nicht, wie manch einer nach dem Konferenz-Debakel vermuten würde. Wir verraten, warum Nintendo-Fans keine Trauergarderobe tragen müssen.

MAXIMALE E-MOTION?

Das Gute ist nämlich: Nintendo hat trotz deutlichem Fokus auf Gelegenheitsspieler auch uns Zocker nicht vergessen. So wird der „Wii MotionPlus"-Aufsatz (siehe Extrakasten) auch für die Entwickler von Core-Games massiv interessant sein. Erinnert ihr euch etwa noch an die Hoffnungen, dass in *Red Steel* eure Bewegungen 1:1 auf den Bildschirm übertragen werden? Technisch war das damals leider nicht machbar – jetzt dagegen schon! Das MotionPlus-Zubehör wurde kurioserweise zwei Stunden vor Beginn der Xbox-360-E3-Konferenz per Pressemitteilung enthüllt – offenbar wollte sich Nintendo so gegen Plagiatsvorwürfe absichern, falls Microsoft einen bewegungsintensiven Controller präsentiert hätte – was aber nicht geschah. MotionPlus wird im Set

mit *Wii Sports Resort* angeboten und knapp 50 Dollar kosten, wir rechnen also in Europa mit einem vergleichbaren Preis (also ca. 50 Euro). Für uns bleibt allerdings eine Frage offen: Hätte die Wii nicht schon von Vornherein eine 1:1-Erkennung bieten sollen? Aufmerksame Augen haben übrigens entdeckt, dass das Wii-Steckzubehör so groß ist, dass eine neue Fernbedienungshülle notwendig ist. Wir vermuten daher, dass die neue Hülle dem *Wii Sports Resort*-Bundle gleich beiliegen wird. Wermutstropfen zum Schluss: Die Batterielaufzeit eurer Fernbedienung wird wohl bei der Benutzung des MotionPlus-Aufsatzes verkürzt.

DOPPEL-DASEIN: CORE & CASUAL

Nach der Schwemme an Casual-Games der Dritthersteller (wir berichten auf Seite 40) ist es erfreulich zu hören, dass jeder Publisher auch die Zocker nicht vergessen hat. Interessant ist zum Beispiel das Produkt-Portfolio von Electronic Arts. Der Gigant führt einerseits bekannte Marken wie *Need for Speed* fort und erweitert andererseits seine Palette mit einem eigenen Label für einsteigerfreundliche *EA-Sports*-Spiele. So werden die kommenden 2009er-Versionen von *FIFA*, *Madden NFL*, *Tiger Woods PGA Tour* und *NBA Live* den Zusatz „All-Play" im Titel tragen. Heißt also: Core-Gamer bekommen weiterhin die gewohnte Fülle an Einstellungsmöglichkeiten geboten und Familien können munter drauflosspielen, ohne sich erst durch ellenlange Menüs zu klicken. Wir begrüßen diesen Spagat. Außerdem hat EA *Boogie* und *MySims* nun zu eigenen Marken erhoben – wir dürften also auch nach *Boogie Superstar* und *MySims Kingdom* noch öfter von diesen Serien hören. Andere Publisher verfahren ähnlich: Ubisoft hat den Hauptdarsteller aus *Prince of Persia* extra für die DS-Auskopplung *The Fallen King* einer optischen Reform unterzogen und folgt damit Nintendo: Denn auch in der *Zelda*-Serie dürften wir uns wohl noch öfters als Toon-Link mit Ganondorf anlegen. Die Branche geht also den leichten Weg und erweitert lieber bestehende Brands als neue Marken zu schaffen. Verständlich, denn die würden nicht die wichtige Umsatz-Sicherheit bringen.

GEGEN-TREND ZU CASUAL GAMES

Zum Glück gibt es auch Entwickler, die sich voll und ganz dem Casual-Boom verwehren. High Voltage Games ist beispielsweise derzeit mit der Programmierung des Bombast-Shooters *The Conduit* beschäftigt – leider dürfen wir euch aufgrund von Exklusiv-Deals keine Bilder aus dem Spiel zeigen, solange es noch keinen Publisher gefunden hat. *The Conduit* wird mit 16 Spielern online-spielbar sein, Voice-Chat via „WiiSpeak"-Mikrofon bieten und richtig fette Grafiken auffahren. Die Entwickler sind dabei mit einer enormen Detailversessenheit zu Werke, die uns wirklich imponiert. Aktuellen Interviews zufolge stößt diese penible Arbeit jedoch nicht überall auf Gegenliebe: Ein nicht genannter Hersteller soll das Team gefragt haben, an welche Leute man *The Conduit* überhaupt verkaufen möchte – es gäbe ja überhaupt keine Zielgruppe dafür. Ein klarer Fall für die goldene Interview-Himbeere! Denn um es in der Ferienzeit als 20-Dollar-Wühltisch-Spiel verramschen zu lassen, hängen sich die Entwickler mit Sicherheit nicht ins Zeug. Auch das war übrigens – kaum zu glauben – die Wunschvorstellung des Herstellers.

GEHEIM-ANKÜNDIGUNG IN DER NACHT

Spannend wurde es dann aber doch noch, allerdings nicht am ersten Messetag. Mitten in der Nacht des 16. Juli (deutscher Zeit) bestätigte Shigeru Miyamoto, was zuvor in den Foren dieser Welt schon als Gerücht kursierte: „Yes, we're making it!" Gemeint ist *Pikmin* für Wii. Bilder, Infos, geschweige denn etwas Spielbares? Fehlanzeige! Allein der Fakt, dass ein neues Wii-Projekt von Nintendo in der Mache ist, muss den Fans fürs Erste genügen. Die Ankündigung ergibt Sinn, weil *Pikmin* eine Marke ist, die bei Gelegenheits- und Vielspielern Anklang finden könnte. Bei den Vorgängern indes hat dieser Spagat nicht in dem Maße funktioniert, wie es sich Nintendo vorgestellt hatte. Mal sehen, ob die neue Zielgruppe auf *Captain Olimar* abfährt. Core-Gamer sollten übrigens die Flinte nicht frühzeitig ins Korn werfen: Unsere Erfahrungen in den letzten Monaten haben gezeigt, dass sich die Publisher bei ihren Ankündigungen anders positionieren: Die Zeitspanne, die zwischen der Enthüllung eines Spiels und dessen Veröffentlichung liegt, hat sich massiv verkürzt. Früher hat Nintendo gerne mal einen Titel gezeigt, der erst in zwei Jahren erschien – man erinnere sich an die ewig lange Wartezeit auf *The*

SEBASTIAN STANGE

Mein Statement zur E3:
Die Auftritte der Publisher und Konsolenhersteller waren zwar solide, doch irgendwie auch sehr zahm. Weder Microsoft noch Sony und erst recht nicht Nintendo haben eine wirkliche Sensationsenthüllung gebracht. Anscheinend ist 2008 das Jahr des kollektiven Luftholens. Man macht den Mund nicht zu weit auf, stapelt tief und sammelt Energie für das nächste Jahr. Oder wird es die Games Convention bald richten? Ich bin gespannt!

Mein Statement zum Nintendo-Auftritt:
Womit macht Nintendo zurzeit beschämend viel Geld? *Wii Sports*, *Wii Play* und *Wii Fit*. Kein Wunder also, dass die Pressekonferenz absolut locker-leicht, gewaltfrei und ausschließlich mit simplen Spielen bestückt war. Es ist schon ein herber Happen, dass bis auf *GTA* für DS kein einziger echter „Gamer-Titel" angekündigt wurde. Kann sich Nintendo diese Arroganz leisten? Finanziell anscheinend schon.

Mein Ausblick als Nintendo-Fan:
Es wird auch coole Games von Nintendo geben, doch ich sehe jetzt vor allem die Chance für Dritthersteller. Es wird Zeit, auch Wii-Entwicklerteams ein großes Budget und viel Designfreiheit zu geben. Schluss mit lieblosen Wii-Portierungen aus den Händen irgendwelcher winzigen Studios! Nur dann wird die Wii weiterhin unterhalten.

Meine Top 3:
1. *GTA Chinatown Wars* (DS)
2. *Wii Sports Resort* (Wii)
3. *Call of Duty; World at War* (Wii)

» Ganz so trist ist der Ausblick doch nicht, wie manch einer nach dem Konferenz-Debakel vermuten würde. «

MAIK KOCH

Mein Statement zur E3:
Microsoft zieht *Final Fantasy XIII* an Land und versoftet das Dash-Board mit Avatars. Sony kündigt *MAG* an, bombt *Resistance 2* nach vorn und verbessert den Film-Sektor. Nintendo fährt den *Casual*-Truck und das ohne abzubiegen. Ich freue mich auf *Resident Evil 5* und *Guitar Hero World Tour*. Zum ersten Mal werde ich wohl auch ein *Final Fantasy*-Epos zocken! Danke, Square Enix!

Mein Statement zum Nintendo-Auftritt:
Autsch! Was war denn das? Ich bin bedient! Kein *F-Zero*! Kein *Kid Icarus*! Kein *Starfox*! Stattdessen ein halbgares *Wii Music*, ein fuchtel-optimiertes *Wii Sports Resort* und ein *Animal Crossing* für Wii, das die Voice Chat-Funktion bedient, welche die anderen Konsolen schon längst bieten. Wo ist die angekündigte Überraschung für Hardcore Gamer? *GTA Chinatown Wars*? Danke, aber ich passe!

Mein Ausblick als Nintendo-Fan:
Nintendo sagt die Games Convention ab. Nintendo zieht mit *Animal Crossing* den einzig wirklichen Trumpf. Wenn die Verkaufszahlen der Wii und des DS so bleiben, dann wird die Core-Fanbase auf die Barrikaden gehen. Sorry Leute, aber ich befürchte schlechte Zeiten für Wii-Core-Gamer.

Meine Top 3:
1. *Resident Evil 5* (Xbox 360, PS3)
2. *Guitar Hero World Tour* (Wii)
3. *Resistance 2* (PS3)

DAVID MARTIN

Mein Statement zur E3:
Resident Evil 5, *God of War III* und das neue Dashboard für die Xbox 360 waren für mich die Highlights der E3 – wenn auch für Nintendos Konkurrenzplattformen. Für Wii waren für mich lediglich *Wii Sports Resort* und *Call of Duty: World at War* von hoher Bedeutung, *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* für DS könnte ebenfalls sehr spannend werden.

Mein Statement zum Nintendo-Auftritt:
Meine Kinnlade klappte auf den Tisch – aber nicht vor lauter Freude, vielmehr wegen der spärlichen Software-Vorschau. Nintendo fuhr mit stark angezogener Handbremse durch die komplette Veranstaltung – und damit hoffentlich nicht in Richtung Casual-Einbahnstraße!

Mein Ausblick als Nintendo-Fan:
Mit gemischten Gefühlen blicke ich gen Winter. Denn dann ist bekanntlich die beste Jahreszeit, um sich gemütlich vor den heimischen Fernseher zu setzen und Wii zu zocken. Doch was soll ich in meine Wii legen? *Animal Crossing*, ja! *Call of Duty: World at War*, ja! *Wii Sports Resort*, ja! *Pikmin 3*, ja! Aber welchen Mega-Brenner?

Meine Top 3:
1. *Call of Duty: World at War* (Wii)
2. *Wii Sports Resort* (Wii)
3. *GTA: Chinatown Wars*

CHRISTOPH KRAUS

Mein Statement zur E3:
Gute Show, gute Games, aber der größte Rums kommt nur für Xbox 360 und PS3 (hallo, *Resident Evil 5* und *Gears of War 2*!). Schwacher Trost: Auch die Microsoft- und Sony-Konferenzen kamen bei den Fans nicht soooo gut an.

Mein Statement zum Nintendo-Auftritt:
Die Konferenz war nix – jedenfalls für Zocker. Nintendo bedient weiterhin die Massen und fährt mit dieser Strategie enorm erfolgreich. Ein Lichtblick: Die *Mario*- und *Zelda*-Teams arbeiten mit Hochdruck an neuen Titeln. Und *Pikmin* kommt!

Mein Ausblick als Nintendo-Fan:
Die Dürreperiode für Fans wird anhalten – doch diesmal werden wir noch länger auf die großen Hits warten müssen. Ob es genügt, dass Nintendo bloß mit *Animal Crossing* ins Weihnachtsgeschäft geht, bezweifle ich. Da muss noch was kommen!

Meine Top 3:
1. *Animal Crossing: City Folk* (Wii)
2. *Pikmin 3* (Wii)
3. *Wii Sports Resort* (Wii)

Das sagen die Fans

Die besten Leserstimmen zum Nintendo-Auftritt auf der diesjährigen E3:

pile-pale: Mir gehen diese dummen Aussagen, dass an irgendetwas gearbeitet wird, mittlerweile voll auf die Nerven! Erst sagt Nintendo, auf der E3 wird es Ankündigungen geben und dann wird man wieder nur mit so vagen Aussagen, dass irgendwann irgendwas noch kommen wird, weiter vertröstet. Dass die Leute bei Nintendo an Spielen arbeiten, dürfte jedem klar sein. Was sollten die denn sonst den ganzen Tag machen? Dass auch irgendwann einmal neue Spiele kommen werden, ist auch kein Geheimnis. Aber was ist bis dahin?

Andross: Kein Überraschungen, bis auf *GTA* für den DS und sonst nichts. Wo bleiben denn nun die ganzen Fortsetzungen der bekannten Spieleserien?! Wo bleiben die innovativen Spielideen? Wii MotionPlus ist ja nicht unbedingt ein schlechtes Zubehör, aber wirklich Neues bewirkt das auch nicht. Auch jetzt konnte man schon in Spielen direkt und sauber steuern. Da sie nichts richtig Neues zu vermelden hatten, musste das WiiSpeak und das Add-on für den Controller herhalten.

blackyoshi: Ich schließe mich mal der „Nintendo-Man-Front" an. Eine Pressekonferenz muss zwangsweise nicht bedeuten, dass auf ihr bekannte Spieleserien fortgesetzt werden. Ich erinnere an die letzte N-ZONE, in der stand, dass alle 10 Topseller von Nintendo selbst sind. Mit der Präsentation von Third-Party-Games wollte man dem sicher entgegen wirken. Der restliche Teil wurde genutzt, um Neuentwicklungen an den Mann zu bringen. Ich denke mal an den Bericht von *Red Steel* zurück, stand da nicht als Nachteil „keine 1:1-Steuerung"? Oder was ist mit *Zelda*? Ist es nicht ein zufriedenstellendes Gefühl zu wissen, dass man im nächsten Teil eventuell mit einer 1:1-Steuerung gegen Ganondorf und Co. kämpft?

shippou90: Also ich glaube, die „echten" Games werden auch kommen. Nintendo kündigt sie zwar bestimmt nicht so groß an, aber sie kommen. Und ernsthaft: Wer hat jetzt schon mit einem neuem *Zelda* oder *Mario* gerechnet? Ich nicht. Die Spiele sind gerade erst erschienen. Ich glaube, dieses Jahr wird ein *Kid Ikarus*-, ein *Pikmin*- und vielleicht ein neuer *Zelda*-Teil angekündigt, aber erst Ende des Jahres (Anm. d. Red.: Zumindest mit einer Ankündigung hattest du ja schon Recht.).

Legend of Zelda: Twilight Princess. Um den Hype nicht frühzeitig abzuebben, hörten wir lange überhaupt nichts von *Mario Kart Wii*, dann kam plötzlich die Ankündigung, dass es schon in wenigen Wochen erscheinen würde. Aus den Erfahrungen mit *Super Smash Bros. Brawl*, wo die Fans langsam der täglichen News-Schnipsel überdrüssig wurden, hat Nintendo also offenbar gelernt. Ein weiterer Vorteil für den Hersteller: Weniger klangvolle Spiele, die in Kürze

AUFMACHER Shaun White Snowboarding war das erste Spiel, das auf der Nintendo-Konferenz gezeigt wurde – und zwar von Shaun höchstpersönlich. BILD: UBISOFT

SPIN-OFF MySims Kingdom heißt die Sim-Auskopplung für Wii und DS. Die hohen Verkaufszahlen bekräftigen EAs Entschluss, die Serie fortzusetzen. BILD: ELECTRONIC ARTS

Mehr Emotion mit Wii MotionPlus?

Ein neuer Aufsatz für die Wii-Fernbedienung verspricht direktere Bewegungserkennung.

Noch vor Startschuss der E3 kündigte Nintendo das Zubehör „Wii MotionPlus" an. Dabei handelt es sich um einen optionalen Aufsatz, der sich an das untere Ende der Wii-FB stecken lässt. Der Vorteil: Die Bewegungen, die ihr mit der Fernbedienung vollführt, sollen noch genauer in das Spiel übertragen werden. Das Zubehör wird im Set mit *Wii Sports Resort* erhältlich sein.

Meinung von Sebastian Stange:
Wow, da hört Nintendo doch tatsächlich auf die Wünsche seiner Kunden. Bislang war es frustrierend: Die Käufer der Konsole erwarteten eine 1:1-Umsetzung der FB-Bewegungen und kein Spiel konnte diese liefern – weil es einfach technisch nicht drin war. Unter diesem Erwartungsdruck litten alle Entwickler - wie unfair! Schön also, dass Nintendo uns jetzt einen noch exakteren Sensor beschert. Natürlich könnte ich jetzt meckern: „Hätte man ja gleich machen können!". Aber eigentlich bin ich nur froh, dass es kein weiteres Plastikzubehör ohne richtigen Nutzen gibt, sondern eine echte technische Innovation. Zumindest macht es den Anschein. Seien wir also gespannt darauf, wenn uns das Teil im Detail vorgestellt wird!

erscheinen, bekommen mehr Aufmerksamkeit, wenn nicht noch ein Mega-Hype-Hit in den Startlöchern steht.

HANDVERLESENE HITS?

Hat die aktuelle E3 also unsere Erwartungen erfüllt? Jein. Sie hat bestätigt, wohin sich die Branche bewegt: Während sich Sony und Microsoft primär ein Kräftemessen im Gamer-Segment liefern und nebenher den Casual-Markt bedienen, driftet Nintendo in die entgegengesetzte Richtung: Zuerst werden Oma, Opa und die junge Nichte bedient, dann der Zocker. Doch gerade weil Nintendo weiß, dass man den Core-Gamer nicht hängen lassen darf (schließlich verspricht er sichere Einkünfte auch in schwachen Zeiten), blicken wir optimistisch in die Zukunft. Die Dritthersteller fahren ihr gewohnt hochwertiges Line-up und irgendwann im späten Sommer oder frühen Herbst wird Nintendo auf einer japanischen Händlerveranstaltung dann auch neue Spiele ankündigen. So läuft eben die Branche, man kann nicht alles gleichzeitig haben! ■

SEBASTIAN BILLMEIER

Mein Statement zur E3:
Die Show war klasse, Sony und Microsoft hatten nette Präsentationen. Vor allem Microsoft hat ein derart tolles Line-up vorgestellt und eine so gute Show geboten, dass hier sicher ein paar Käufer gewonnen wurden (ich zum Beispiel). Und Nintendo: Was, die waren da vertreten? Ein Musikspiel? Ein neues *Wii Sports*? Noch ein *Animal Crossing*? Die Spiele müssen unter den ganzen Top-Titeln der Konkurrenz wohl untergegangen sein.

Mein Statement zum Nintendo-Auftritt:
Für Casual-Gamer war die E3 sicher ein tolles Ereignis. Dumm nur, dass die die E3 sicher nicht mitverfolgen. Es wurden aber genug Titel für diese Zielgruppe vorgestellt, Core-Gamer gehen wieder mal leer aus. Sorry, dass ich das so sagen muss, aber: Schwache Leistung, Nintendo!

Mein Ausblick als Nintendo-Fan:
Das wird hart. Ab jetzt müssen sich Core-Gamer auf Drittherstellern verlassen. Vielleicht halten die noch zu den hartgesottenen Spielern. Von Nintendos Seite sehe ich momentan aber außer vielleicht *Pikmin 3* nichts kommen, was Fans begeistern könnte. Vielleicht haben wir Glück auf der Hausmesse, aber ich würde nicht mehr darauf wetten!

Meine Top 3:
1. Den Platz hat kein Titel verdient!
2. *Wario Land: The Shake Dimension* (Wii)
3. *Animal Crossing: City Folk* (Wii)

THOMAS EDER

Mein Statement zur E3:
Eigentlich habe ich mir von jedem der drei Giganten Nintendo, Sony und Microsoft etwas mehr erwartet. Überrascht haben mich die Drittsteller, die eine Reihe interessanter Titel wie *Shaun White* oder *Call of Duty* gezeigt haben.

Mein Statement zum Nintendo-Auftritt:
Ich sehe den Auftritt mit gemischten Gefühlen. Einerseits überraschte mich die neue Hardware, andererseits vermisste ich die Ankündigung eines *F-Zero* oder *Star Fox*, worauf ich vor der Messe noch heiß spekuliert habe.

Mein Ausblick als Nintendo-Fan:
Ich bin sicher, dass Nintendo die nächsten Wochen enthüllen wird, woran genau die Entwickler der *Mario*- und *Zelda*-Teams werkeln. Und selbst wenn ich mich irre, gibt's zum Glück neben *Pikmin 3* eine Menge vielversprechender Non-Nintendo-Titel!

Meine Top 3:
1. *GTA: Chinatown Wars* (DS)
2. *Call of Duty: World at War* (Wii)
3. *Shaun White Snowboarding* (Wii)

ÜBERRASCHUNG! Und es ist doch wahr: Castlevania Judgement heißt der Wii-exklusive Ableger der Castlevania-Serie und ist ein 3D-Prügler. BILD: KONAMI

NOCH EIN CORE-GAME Castlevania: Order of Ecclesia ist der dritte Teil der Belmont-Saga für Nintendo DS. Wir freuen uns drauf! BILD: KONAMI

games VOTE.de

Deine

Im Jahr 2007 kauften 13 Millionen Deutsche mehr als 50 Millionen Spiele.

Nur: Wo sind die alle? Hier!

Bewertungen für Hotels, Lehrer oder Restaurants abzugeben, gehört mittlerweile zum Internet-Alltag. Computecs neues Portal GamesVote ermöglicht jetzt die Bewertung von Computer- und Videospielen und ist dabei explizit auf Schnelligkeit und Komfort ausgelegt.

Die Spiele bewerten und kommentieren Sie in sechs klassischen Disziplinen (Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Singleplayer, Multiplayer) – ganz einfach mit Schiebereglern.

Spiel suchen, auf „Vote" klicken, Wertung einstellen, fertig.

Für die Profis unter Ihnen stehen zusätzlich umfangreiche Bewertungs- und Auswertungs-Tools zur Verfügung.

Das ist GamesVote:

Schnell: Eine Grundbewertung ist in maximal 30 Sekunden erledigt.

Einfach: Die Bedienung erfolgt mit komfortablen Schiebereglern und selbsterklärenden Menüs.

Mächtig: Die Datenbank erlaubt vielfältigste Auswertungen und Statistiken.

Stimme zählt!

Community

GamesVote bietet Ihnen viele attraktive Community-Features. Auf speziellen Landkartenansichten werden spannende Statistiken ausgegeben, wie z. B. die größten Rennspiel-Fans in Bayern oder die Verbreitung von WoW-Spielern in Österreich.

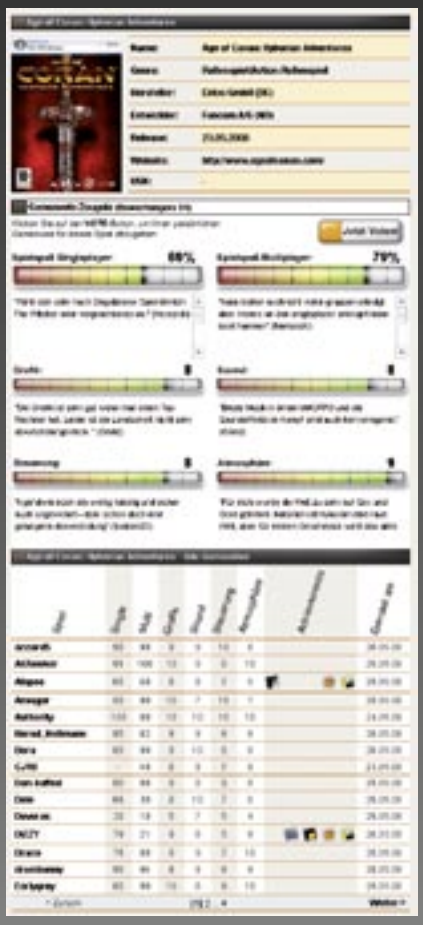
Gesellige Gamesvoter haben unzählige Möglichkeiten:

- Neue Freunde kennenlernen
- Gleichgesinnte in der Region entdecken
- Nachrichten versenden und miteinander diskutieren
- Profile und Meinungen aller User einsehen

Hall of Fame

Welches sind die besten Spiele aller Zeiten, die beliebtesten Genres und die besten Publisher? Welche Spiele haben die beste Technik, das beste Design und die spannendsten Extras? Die Antworten darauf finden Sie in der Hall of Fame. Doch auch der GamesVote-Pranger bietet neue Erkenntnisse, wie beispielsweise die Spiele mit den längsten Ladezeiten, mit technischen Fehlern oder der kompliziertesten Bedienung.

Votings



Das Plus an GamesVote sind die Extrapunkte, die Sie optional für besonders gute oder auch schlechte Leistungen der Spiele vergeben können: brillante Musik, jämmerliche Übersetzung, geniale Physik-Effekte, lange Eingewöhnungszeit, viel zu kurze Spielzeit, alberne Dialoge – all das können Sie per Mausklick belohnen oder anprangern. Daraus ergeben sich aussagekräftige Diagramme wie die Top 10 der Spiele mit den cleversten Gegnern oder die besten Adventure-Games des Jahres 2005 ... oder viele hundert Kombinationen mehr.

Animal Crossing: City Folk

Wii-Umzug in ein neues Leben: Neue Stadt, neues Glück?

VIDEO AUF DVD

Fakten

- Erstes Spiel mit WiiSpeak-Mikrofon-Unterstützung
- Nachrichten können auch als E-Mail gesendet werden.
- Ihr könnt mit eurem Mii-Gesicht spielen.
- US-Termin: 16.11.2008
- Menüsteuerung via Wii-FB-Pointer

TRAUMBUDE Soll eure Wohnung so aussehen? Oder lieber ganz anders? Ihr habt es in der Hand! BILD: NINTENDO

GLOBUS Der 3D-Effekt beim Herumlaufen wurde erfreulicherweise beibehalten. BILD: NINTENDO

» Wermutstropfen: Die NES-Spiele aus der GameCube-Version sind auf der Wii definitiv raus! «

WETTANGELN Wer einen dicken Fang macht, kann ihn anschließend dem Museum spenden. BILD: NINTENDO

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Wir möchten uns gar nicht erst vorstellen, was passiert, wenn Tine Wittler einen Einsatz in den vier Wänden bei *Animal Crossing* hätte. Alles umkrempeln? Die ganze Deko über den Haufen werfen? Tom Nooks Laden gehörig umstylen? Egal, denn sie tut es nicht – sondern ihr! Das Markante an der Wii-Premiere von Nintendos Lebenssimulation ist: Sie sieht ganz genau so aus, wie wir es uns vorgestellt hatten. *Animal Crossing: City Folk* ist kunterbunt, bietet all die Features, die wir schon auf Nintendo 64, GameCube und DS mochten und ergänzt es – auch das war klar – um einige spannende Online-Funktionen. Aber jetzt alles schön der Reihe nach!

GRENZENLOSE KONTAKTPFLEGE

Wer bereits in *Animal Crossing* vertieft war, braucht sich nicht groß umzustellen: Alle liebgewonnenen Bewohner sind auch diesmal mit von der Partie. Bei Tom Nook kauft ihr Sachen für eure Wohnung ein, in der Schneiderei lasst ihr Shirts in Auftrag geben, die dann sogar von Leuten in aller Welt getragen werden und bei Peggy im Postamt verschickt ihr wie gewohnt Nachrichten – entweder lokal an Spieler, die ihren eigenen Spielstand auf eurer Wii gespeichert haben, an Freunde, deren Bekanntschaft ihr in der Wi-Fi Connection gemacht habt, oder per E-Mail an PCs oder Handys mit Mail-Empfangsmöglichkeit. Eine clevere Idee, denn so wachsen alle Medien zusammen und man ist auch dann mit *Animal Crossing* verbunden, wenn man es gerade nicht auf der Wii spielt. Wer es noch personalisierter mag, kann sogar sein Mii ins Spiel übernehmen – jedenfalls mithilfe eines Tricks der Entwickler. Denn weil der Mii-Look nicht zum optischen Setting von *Animal Crossing* passen würde, gelten die Miis lediglich als Maske, die ihr beim Friseurladen anziehen oder abnehmen könnt. Der Stil eurer Figur ist also auch weiterhin so wie in den Vorgängern, wie ihr den Bildern auf diesen Seiten entnehmen könnt.

GESPRÄCHIGES PLASTIKTEIL

Rückblende: Auf dem DS konnte man registrierte Freunde via Wi-Fi-Connection besuchen, ihnen Geschenke hinterlassen, Notizen an die Pinnwand kritzeln und miteinander plaudern. Das alles wird auch auf der Wii möglich sein. Dabei profitiert die Steuerung von der direkten Kontrolle des Pointers der Wii-Fernbedienung. In den Menüs zeigt ihr also einfach auf die Schaltfläche, anstatt sie mit dem Analogstick auszuwählen.

Die größte Neuerung im Online-Modus nennt sich allerdings „WiiSpeak": Das Plastikzubehör, das knapp 30 Dollar kostet und gleichzeitig mit *Animal Crossing* erhältlich ist, wird auf die Sensorleiste des Fernsehers gestellt und mit dem USB-Anschluss der Wii verbunden. Damit bleibt das gute optische Gesamtbild auf eurer Glotze erhalten. Jeden Satz, der jetzt in eurem Raum geplappert wird, überträgt die Wi-Fi-Connection 1:1 zu euren Online-Freunden. Doch die N-ZONE-Online-Community ist schon hitzig am Debattieren: Wäre ein Headset, das man sich ans Ohr schnallt, nicht besser gewesen? Nintendo rechtfertigt die Entscheidung damit, dass man das ganze Wohnzimmer in die *Animal Crossing*-Kommunikation einbeziehen möchte, nicht nur eine einzelne Person. Und wir sind uns sicher, dass die Entwickler die potenziellen Probleme auf dem Radar haben: Das Filtern von Spiel-Sounds und Umgebungsgeräuschen gehört beispielsweise dazu.

Dass WiiSpeak auch bei anderen in Kürze erscheinenden Spielen eingesetzt wird, ist ausgemachte Sache, nur rückwirkend kann das Mikrofon wohl nicht unterstützt werden. Bei *Mario Kart Wii*, *Super Smash Bros. Brawl* und Co. müssen wir also auch weiterhin „stumm zocken".

VOICE-CHAT PLUS TASTATUR

Wer mit dem Voice-Chat nichts anfangen kann, schließt eine klassische Tastatur an die Wii an – der zweite USB-Anschluss ist ja noch frei. So ist es möglich, kurze Kommentare zu tippen, die die anderen Online-Spieler dann über ihren Köpfen sehen. Auch das Briefeschreiben wird mit der Tastatur möglich sein, somit steht auch längeren Texten nichts im Weg, was sich allein mit der Wii-Fernbedienung äußerst mühselig gestalten würde. Die *Animal Crossing*-typischen Feiertage sind natürlich auch in *City Folk* enthalten: An Halloween tragen eure Bewohner beispielsweise Kürbisköpfe, an Silvester gibt es einen Neujahrs-Countdown und weitere saisonale Ereignisse bereichern auch die übrigen Monate. Und auch diesmal wird eure Bude übrigens von der Akademie des schönen Hauses (engl. „Happy Room Academy") bewertet. Und auch die Grafik scheint sich kaum einen Zentimeter vom DS-Vorgänger wegbewegt zu haben, das riecht ein bisschen nach schlampiger Engine-Übernahme. So hätten die Texturen durchaus etwas mehr Detailschärfte vertragen. Ein weiterer Wermutstropfen: Die NES-Spiele, die es noch in der GameCube-Version als „Spiel im Spiel" dazu gab, sind auf der Wii definitiv raus! Um Retro-Klassiker zu zocken, müsst ihr jetzt auf den Home-Button drücken, ins Wii-Menü zurückkehren und sie separat auswählen. Der Service nennt sich … na? Virtual Console! Tja, früher war halt alles billiger. ■

VORSCHAU

ANIMAL CROSSING: CITY FOLK

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-4
Termin:	Winter 2008
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Technisch (gewollt?) unter allen Wii-Standards und auch spielerisch bleibt alles beim Alten. Reicht das Wii-Mikrofon als größte Innovation?

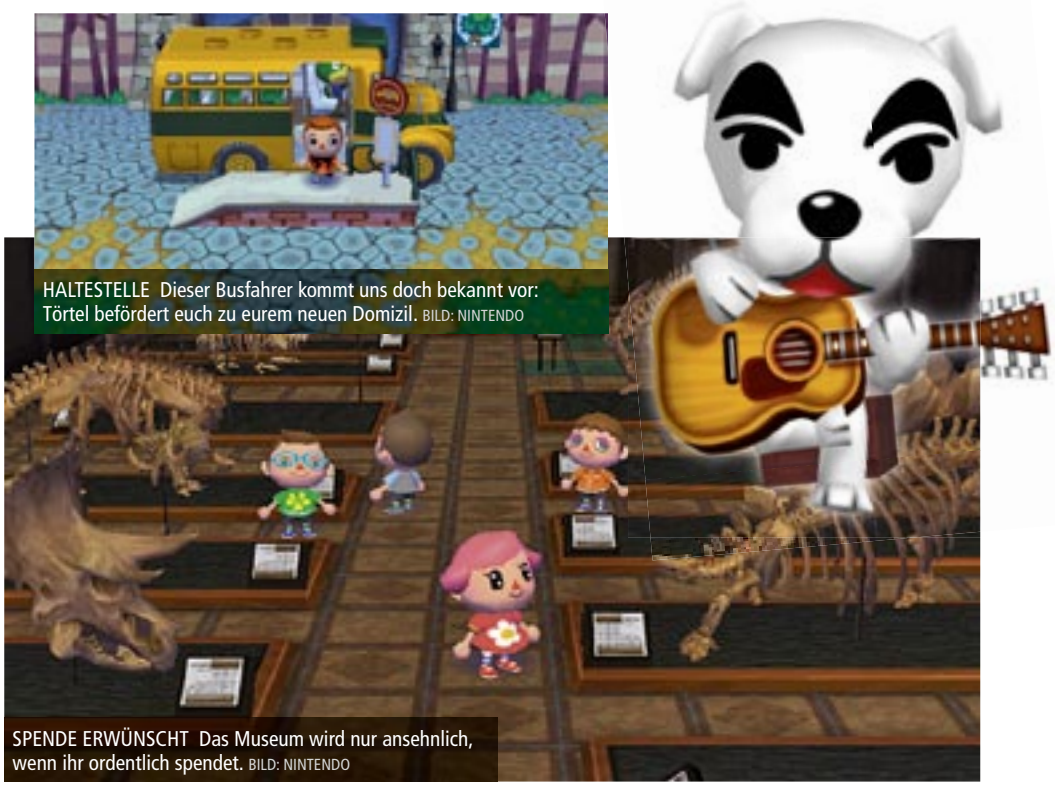
Jetzt spricht eure Wii!

So sieht das neue Wii-Mikrofon aus:

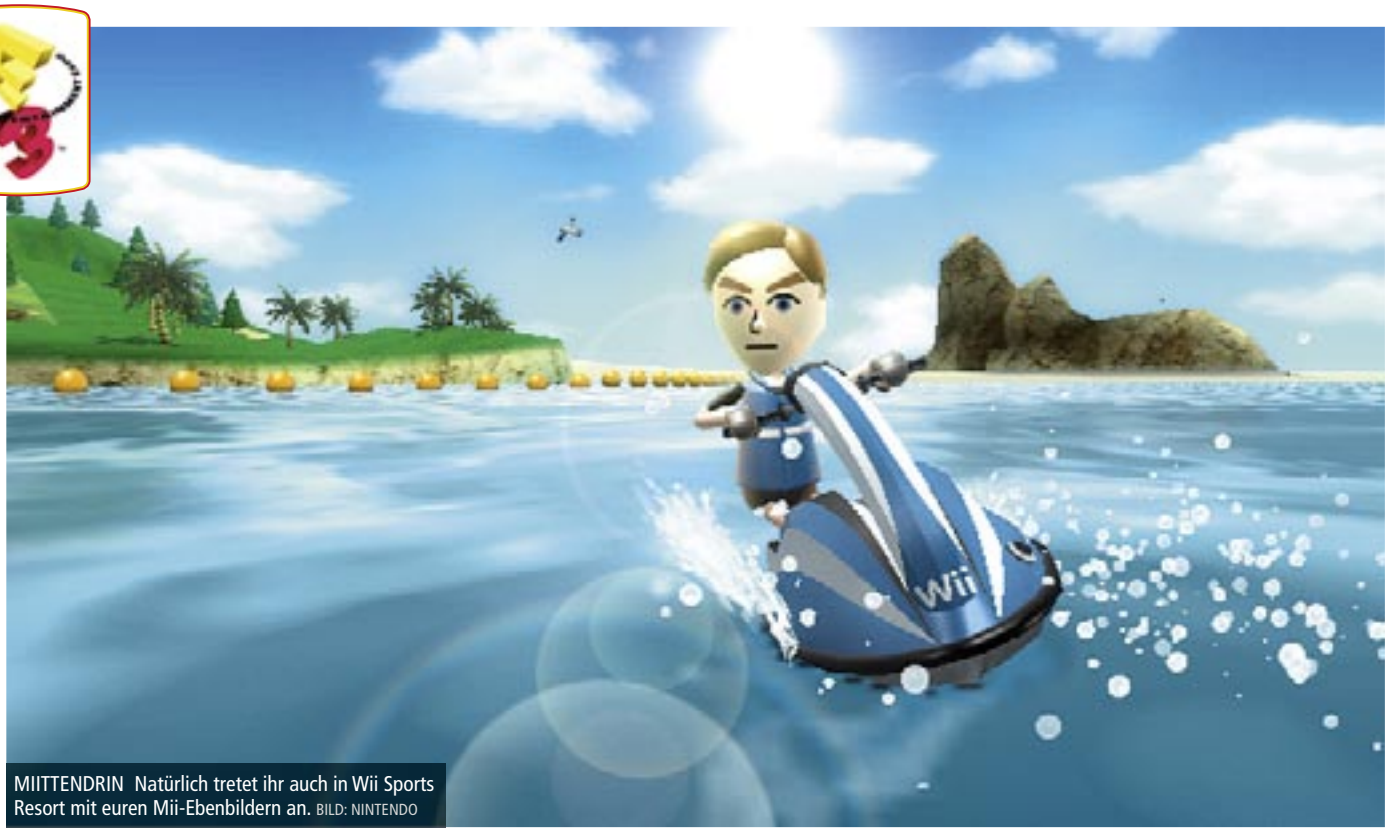
HÜBSCHES GESAMTPAKET Langsam wird's aber sperrig auf dem Fernseher. BILD: NINTENDO

LANGE LEITUNG Man beachte die gigantische Kabellänge des Mikros! BILD: NINTENDO

HALTESTELLE Dieser Busfahrer kommt uns doch bekannt vor: Törtel befördert euch zu eurem neuen Domizil. BILD: NINTENDO



SPENDE ERWÜNSCHT Das Museum wird nur ansehnlich, wenn ihr ordentlich spendet. BILD: NINTENDO



MIITTENDRIN Natürlich tretet ihr auch in Wii Sports Resort mit euren Mii-Ebenbildern an. BILD: NINTENDO

Fakten

- 10 oder mehr Disziplinen
- Bis jetzt bestätigt: Frisbee, Jetski, Schwertkampf
- Im Bundle mit einem Wii-Motion-Plus-Adapter
- Daher wohl auch Vollpreistitel
- Bis zu vier Spieler

Wii Sports Resort

Nach Bowling, Tennis und Co. sind Wii-Sportler reif für die Insel!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Das wurde aber auch höchste Zeit! Auf der E3 2008 zeigte Nintendo den Nachfolger zum Millionenerfolg *Wii Sports*. Jeder in Europa und den USA verkauften Wii-Konsole lag der spaßige Titel bei und er verkaufte sich auch in Japan prächtig. Der Erfolg von *Wii Sports* dürfte selbst die Macher überrascht haben. Sicherlich hat keiner der Entwickler damit gerechnet, dass das Bowlingspiel zu einem Dauerbrenner in Altenheimen werden würde und anderswo Reha-Patienten mit Tennis ihre Koordination trainieren. Auf jeder Party ist *Wii Sports* ein Hit und hat man Neulinge in Sachen Videogames zu Besuch, kann man ihnen dennoch bedenkenlos die Wii-FB in die Hand drücken. *Wii Sports* macht Spaß!

FESTE DRAUF Hättet ihr das Zeug dazu, im Schwertkampf gegen Reggie anzutreten? BILD: NINTENDO

NOCH GENAUER DANK ZUBEHÖR

Nun geht der Sportspaß in die zweite Runde, jedoch nicht unter dem Namen *Wii Sports 2*, sondern als *Wii Sports Resort*. Schließlich finden die Wettbewerbe alle auf einer virtuellen Ferieninsel statt. Mindestens zehn Disziplinen soll es geben, die allesamt thematisch auf die Urlaubsinsel passen. Gezeigt wurden bislang drei Sportarten: Hunde-Frisbee, Jetski-Rennen und Schwertkampf. Alle Sportarten sollen dank des Wii-Motion-Plus-Adapters – einer liegt dem Spiel mitsamt einer passenden Fernbedienungshülle bei – eure Eingaben noch genauer registrieren und euch ein noch besseres Spielgefühl geben. Beim Frisbee erkennt das Spiel stets exakt, in welchem Winkel und in welche Richtung ihr eure Hand bewegt. Ihr werft dann einfach locker das Frisbee in Richtung eures Mii-Hündchens, das es dann idealerweise fängt. Einen Knopf braucht ihr dabei nicht zu drücken, ihr solltet aber daran denken, die Wii-Fernbedienung nicht wirklich loszulassen.

Das Jetski-Rennen erinnert sehr an *Wave Race* und wird gesteuert, indem

ALLES IM GRIFF Auf dem Jetski haltet ihr die Controller-Einheiten wie einen Lenker. BILD: NINTENDO

» Wirklicher Spaß kommt sicher nur zu zweit auf und dann muss ein zusätzliches Sensor-Upgrade her. «

EN GARDE! Der Schauplatz der Schwertkämpfe erinnert an Joust aus der TV-Show American Gladiators. BILD: NINTENDO

man Wii-FB und Nunchuk wie einen Fahrradgriff hält. Gelenkt wird durch das Neigen der Controller. Gas gebt ihr per Tastendruck und den Boost zündet ihr, indem ihr kurz den „Griff" dreht. Im Spiel saust ihr dann unter Zeitdruck durch verschiedene Tore. Die Wellen und das wackelige Wassermoped machen das nicht allzu einfach.

Vom Schwertkampf wurde sogar eine der Trainingseinheiten gezeigt. Hier zerschlagt ihr Holzklötze aus jeder beliebigen Richtung oder spitzt überdimensionale Bleistifte an. Der Nutzen von Wii Motion Plus wurde bei dieser Disziplin wirklich deutlich. Denkt einfach an das Baseball aus *Wii Sports*. Dort reagiert der Schläger halbwegs genau darauf, wie ihr die Wii-FB haltet. Beim Schwertkampf in *Wii Sports Resort* reagiert euer virtueller Säbel blitzschnell und wirklich exakt auf eure Eingaben. Ihr haut im Spiel genauso zu wie in echt und könnt euch auch mit dem vor euch gehaltenen Schwert verteidigen.

GARANTIERT EIN MILLIONENSELLER

Endlich macht Nintendo also das wahr, was wir uns seit der Ankündigung der Wii erhofft haben. Wir werden echte und blitzschnelle 1:1-Umsetzungen unserer Bewegungen im Spiel erleben. Dadurch wird *Wii Sports Resort* der erste Titel einer neuen Generation von Wii-Spielen, die uns noch mehr ins Geschehen einbeziehen. Jetzt müssen nur noch spaßige Disziplinen und Online-Features an Bord. Dann wird das Spiel sicher wieder Millionen Male über den Ladentisch wandern. Wii Motion Plus macht die Sache dann gleich doppelt profitabel. Denn wirklicher Spaß kommt sicher nur zu zweit auf und dann muss ein zusätzliches Sensor-Upgrade her. Na hoffentlich bekommen wir für den Preis auch wirklich was geboten. ■

VORSCHAU

WII SPORTS RESORT

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-4
Termin:	Frühjahr 2009
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Was kann da schon schiefgehen? Anders als die vielen Dritthersteller-Klone liefert Nintendo endlich einen würdigen Wii-Sports-Nachfolger.

FASS! Dank des Wii-Motion-Plus-Zubehörs wird beim Frisbee eure Bewegung exakt ins Spiel übertragen. BILD: NINTENDO

Wario Land The Shake Dimension

Dick, dicker, Wario! Ist der Wii-Hüpfer auch spielerisch fett?

Fakten

- Wii-Nachfolger von Wario Land 4 (GBA)
- Rüttelmanöver der Wii-FB starten Specialmoves
- Mit geheimen Pfaden
- Comic-Stil, auch in den Zwischensequenzen

GERUPFT Dank Schütteltechnik kriegt ihr jeden Gegner klein – auch diesen Vogel hier! BILD: N-ZONE

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Marios Widersacher wagt den Sprung auf Nintendos großes Zugpferd. Mit *Wario Land: The Shake Dimension* soll das altbewährte Jump&Run-Spielprinzip der Wario-Games mit völlig neuartigen Elementen verbunden werden. Nach Warios dreidimensionalem Ausflug auf dem GameCube haben sich die Entwickler entschlossen, den zweidimensionalen Wurzeln des dicken Antihelden wieder Vorrang zu geben. Euch erwartet also ein waschechtes Jump & Run, angereichert mit Wario-typischem Humor und einer Vielzahl besonderer Moves.

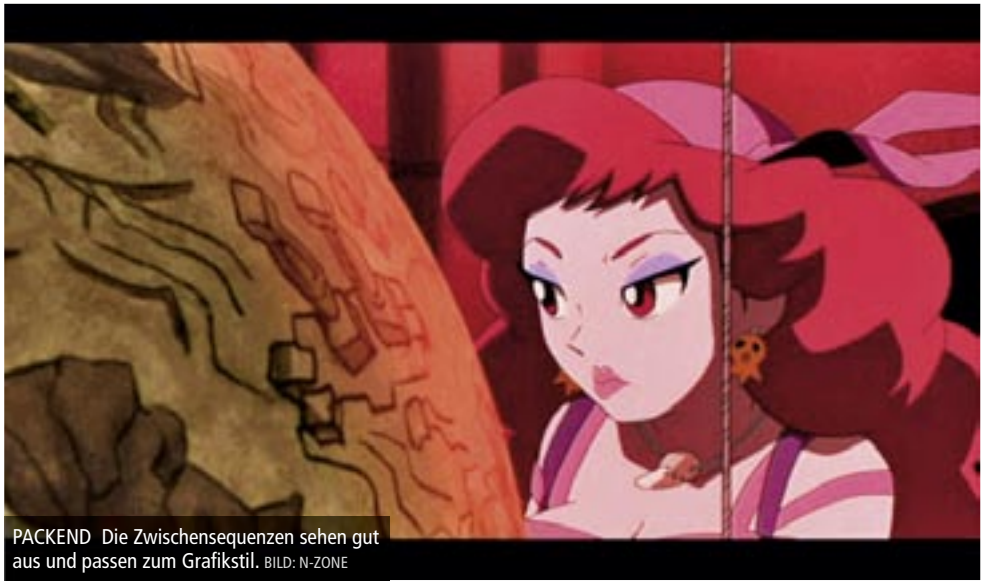
AUF RETTUNGSMISSION

Die Story ist typisch für ein Nintendo-Jump&Run: Eine wunderschöne Prinzessin mit dem noch schöneren Namen Midori wird entführt, woraufhin sich umgehend ein stattlicher Held auf den Weg macht, sie zu retten. Hoch von seinem Ross wirft er sich den Feindeshorden entgegen, seine blitzende Klinge …aber Moment mal? Der Held ist gar nicht stattlich – rundlich trifft es schon eher. Und gute Absichten sucht man bei ihm ebenso vergeblich wie ein strahlendes Ross. Denn Wario, der korpulente Gegenspieler Marios, ist der tapfere Retter der Prinzessin. Dass es ihm dabei nur um die Reichtümer der Prinzessin und den Schatz des Bösewichts geht, steht dabei natürlich ganz dezent im Hintergrund. So besitzt der Kidnapper König Rüttelbart nämlich laut einer Legende einen Geldbeutel, der unendlichen Reichtum verspricht. Klingt gut, oder? Genau das denkt sich unser Held auch und stürzt sich sofort auf seine Feinde. Wie eingangs schon erwähnt, wird ganz im Stil der zweidimensionalen *Wario Land*-Vorgänger auch hier in seitlich scrollenden Levels, von denen es zahlreiche geben soll, gekämpft und gesprungen. Dazu wird der Controller der Wii wie ein SNES-Pad quer gehalten. Aber Wario hat auch neue Tricks auf Lager: So kann er Gegner greifen und dann schütteln, wie der Name des Spiels ja schon vermuten lässt. So kommt allerlei Gold zum Vorschein, das ihr im Shop gegen Sequenzen, neue Items und Karten eintauscht. Das Geschüttel der Wii-FB verspricht viel Spaß! Natürlich kann man Wario mit Rüttel- und Neigetechniken der Fernbedienung auch starke Angriffe starten

lassen: So ist es ihm zum Beispiel bei der Donnerwumme möglich, durch Auf-und-Ab-Bewegungen eine Leiste aufzufüllen, bei deren Entladung alle Gegner auf dem Bildschirm geschockt werden! Oder aber er schnappt sich seine Feinde und schmeißt sie quer über den Bildschirm – alles natürlich per innovativer Wii-Geste. Durch Neigen hingegen soll es möglich sein, diverse Fortbewegungsarten Warios zu steuern. An neuartigen Moves wird Wario seinem Gegenspieler, dem Klempner mit den Latzhosen, also sicherlich mehr als ebenbürtig sein. Und im Vergleich zu Mario hat Wario auch keinerlei Skrupel, seine Gegner mal zu rupfen oder jemanden aus seinem Käfig zu befreien, indem er diesen wie verrückt durch die Gegend wirbelt. Und darüber freut sich der Spieler: Die ersten Bilder versprechen bereits, dass bei *Wario Land: The Shake Dimension* kein Auge trocken bleibt!

NEUER LOOK?

Wenn man von diesem Spiel hört, denkt man vielleicht, dass zweidimensionale Jump & Runs nicht mehr zeitgemäß sind. Doch schon auf den ersten Blick sticht einem der comichafte Stil ins Auge. Die schön animierten Charaktere sehen wirklich so aus, als wären sie direkt einem Trickfilm entsprungen. Zwischensequenzen im Comicstil spinnen zusätzlich die Geschichte weiter und passen perfekt zum Rest des Spiels! Viele verschiedene Level-Ausgänge, versteckte Türen und unterschiedliche Aufträge wie das Abschließen einer Stage unter Zeitdruck sollen die Spieler lange bei Laune halten. Dank viel Humor, einer gelungenen Grafik, innovativer Steuerung und altbewährtem – aber richtig gutem – Spielprinzip könnte mit *Wario Land: The Shake Dimension* ein Spiel auf den Markt kommen, das Core- wie auch Casual-Gamer anspricht! ■



PACKEND Die Zwischensequenzen sehen gut aus und passen zum Grafikstil. BILD: N-ZONE

SCHÜTTELN Aus diesen Käfigen befreit ihr hilflose Kreaturen. BILD: N-ZONE

ATTACKE Diesem Obermotz gibt Wario hier mit einem Rempler eins auf die Mütze! BILD: N-ZONE

VORSCHAU

WARIO LAND: THE ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1
Termin:	26. September 2008
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Grafisch sicherlich kein Hammer, aber spielerisch könnte uns hier ein großer Titel bevorstehen. Warios Jump & Run weckt Hoffnungen!

SPASS IM GRÜNEN Die Blumen schaukeln im Takt eurer Musik. BILD: N-ZONE

ALPENGLÜHEN Mit der Sitar in den Bergen – das könnte auch ein Bollywood-Film sein! BILD: N-ZONE

Fakten

- Mindestens 60 Instrumente
- Darunter Exoten wie Vibraphon, Beatbox oder Hundekostüm
- Ihr könnt nach Belieben improvisieren …
- … und praktisch nix falsch machen.
- Verschickt eure Auftritte via WiiConnect24
- Balance-Board-Unterstützung

Wii Music

Musik liegt in der Luft!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Erinnert ihr euch noch an die E3 2006? Da wurde die Wii enthüllt, als Miyamoto per Wii-Fernbedienung ein Mii-Orchester dirigierte. Schnell war klar: Das ist nicht nur eine Technikdemo, daraus wird ein richtiges Spiel. Nun endlich wurde *Wii Music* gezeigt und sorgt sogleich für jede Menge Verwirrung. Denn mit Musikspielen wie *Rock Band* oder *Guitar Hero* hat Nintendos Musikantenstadel wenig zu tun. Vielmehr geht es darum, in geselliger Runde zu musizieren – ganz ohne Punktewertung und ohne wirkliches Spielziel.

FREUDE AM MUSIZIEREN

Es geht in *Wii Music* schlichtweg darum, Spaß zu haben. Ihr könnt nicht einmal falsch spielen. Egal was ihr mit dem Controller anstellt – das Spiel macht hörbare Musik daraus. Durch diese Mechanik könnt ihr auch spontane Improvisationen einstreuen. Oder aber ihr bleibt im Takt, der euch in einer Ecke des Bildschirms durch hüpfende Noten angezeigt wird. Durch die Haltung des Controllers und die Heftigkeit eurer Bewegungen habt ihr Einfluss auf Geschwindigkeit und Tonhöhe. Über 60 Instrumente werdet ihr im Spiel bedienen dürfen und haltet dafür den Wii-Controller so, wie man auch die Hände an das echte Instrument anlegen würde. Bei Blasinstrumenten haltet ihr euch die Wii-FB beispielsweise vor den Mund und drückt auf den Tasten herum. Bei der Gitarre hingegen haltet ihr das Nunchuk wie den Hals des Instruments und schraddelt mit der Wii-FB auf den Saiten. Alles in allem ist dieses Spielprinzip wirklich simpel und wir fragen uns: Ist das nicht eher ein Musik-Spielzeug? „Genau!“ sagt dazu auch Miyamoto und erklärt: „Und deshalb ist es auch besser als ein Videospiel.“ Das Spiel soll also vielmehr die Freude am Musizieren vermitteln und die Lust wecken, ein Instrument zu lernen. „Ich hoffe, dank *Wii Music* wird es mehr Schlagzeuger, Musiker und Musikliebhaber geben.“ ergänzt Miyamoto.

BEINARBEIT Bei der Drumsession könnt ihr die Pedale per Balance-Board bedienen. BILD: N-ZONE

KLANGLICH EHER MAU

Wii Music ist als Videospiel das bisher extremste Projekt aus den Händen des Nintendo-Spieleschöpfers. Beim gemeinsamen Musizieren ist jedoch der Spielspaß ausschlaggebend dafür, ob ihr danach erneut zur Wii-FB greift – oder eben nicht. Kann das Gruppen-Gedudel mit Pantomimen-Steuerung also wirklich mitreißen? Ulkig ist es auf jeden Fall – schließlich steht euch eine riesige Zahl an In-

FUNKY Die Disco-Bühne sieht wirklich klasse aus. BILD: N-ZONE

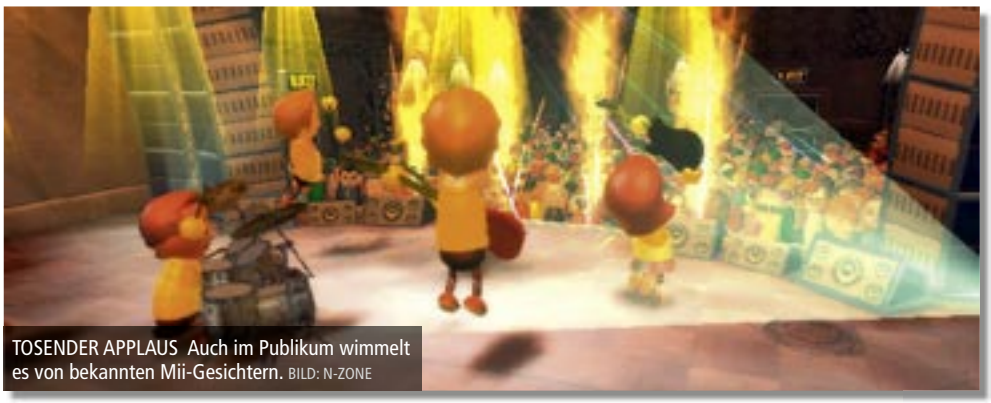
strumenten zur Verfügung, darunter auch solch seltsame Sachen wie ein Hundekostüm. Damit bellt euer Mii im Takt. Experimentierfreudige Spieler können sich auch im Beatboxen versuchen. Die Musikstücke reichen von der bekannten Mario-Melodie bis hin zu populären Meldien wie „Funkel Funkel, kleiner Stern". Es sind also all diese Melodien, die ohnehin schon jeder summen kann. Im finalen Spiel erwarten wir deshalb noch mindestens vier Weihnachtslieder. Etwas Sorge bereitet uns die Soundqualität der Instrumente, denn die liegt gerade mal auf mittlerem Midi-Niveau. Einer dieser Plastik-Synthesizer mit dutzenden Instrument-Optionen, mit denen jeder schon einmal herumgespielt hat, ist vielleicht der beste Vergleich.

NATÜRLICH GIBT ES MINISPIELE!

Eure Auftritte könnt ihr übrigens via WiiConnect24 an eure Freunde verschicken, die dann wiederum selbst einige Parts darin neu einspielen und euch das Ganze zurückschicken können. Hoffentlich wird es auch neue Songs zum Download geben – angesichts der eher minimalistischen Musik-Wiedergabe wäre ein solches Feature sicherlich leicht umzusetzen. Grafisch macht *Wii Music* übrigens gar nicht mal eine schlechte Figur. Der Mii-Stil ist bekannt und wird durch nette Effekte und schöne Kulissen aufgepeppt. Besonders die Disco-Bühne mit der Lichtwand im Hintergrund macht wirklich was her.

Neben dem Hauptmodus gibt es übrigens noch einige andere musikalische Spielchen. Ihr könnt beispielsweise ein virtuelles Schlagzeug bedienen – hier könnt ihr das Balance Board benutzen, um die Fußpedale zu bedienen. Das wurde auch auf der E3-Pressekonferenz gezeigt und sah durchaus spaßig aus – wirklich toll klang es leider nicht. Spielerischer geht es beim Töne-Raten zu. Dabei müsst ihr einige Miis nach der Höhe ihrer Stimmen sortieren. Oder ihr dirigiert – wie Miyamoto auf der E3 2006 – ein Orchester mit der Wii-FB als Taktstock. Oder ihr spielt eure Rolle in einem großen Glockenspieler-Ensemble und müsst im richtigen Moment mit euren zwei Bimmeln einsetzen. Wir sind nach wie vor recht skeptisch. *Wii Music* könnte bei Kindern ein absoluter Hit werden und ist sicher auch prima dazu geeignet, Opas und Tanten die Angst vor der Konsole zu nehmen. Doch bietet der Titel genügend Tiefgang, um uns wirklich lange bei der Stange zu halten? Die nächsten Monate werden es zeigen. ■

COOLER EFFEKT Die Gesichter eurer Miis tauchen auch als Effekt auf der Lichtwand auf. BILD: N-ZONE



TOSENDER APPLAUS Auch im Publikum wimmelt es von bekannten Mii-Gesichtern. BILD: N-ZONE

VORSCHAU

WII MUSIC

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-4
Termin:	Ende 2008
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★½☆

Die Idee ist gut, die Umsetzung aber etwas zu seicht. Wo bleibt der Spaß, wenn man nichts falsch machen kann?

Star Wars: The Force Unleashed

Frische Spieleindrücke von der dunklen Seite der Macht

Fakten

- Spielt zwischen der alten und neuen Kinotrilogie
- Eure einzigen Waffen: Macht und Lichtschwert
- Ihr spielt im ersten Level Darth Vader
- Wii-exklusiver Duell-Modus

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Endlich durften wir selbst zum Lichtschwert greifen und im Auftrag Darth Vaders unsere Macht entfesseln, denn wir konnten eine recht fortgeschrittene Vorschauversion von *The Force Unleashed* für Wii anspielen. Darin seid ihr als geheimer Schüler Vaders im ganzen Universum unterwegs, um die letzten lebenden Jedi auszuschalten. Doch zuvor muss der dunkle Lord seinen neuen Schützling erst einmal kennenlernen, weshalb ihr im ersten Level den kultigen Röchel-Bösewicht höchstpersönlich spielt. Auf Kashyyyk, dem Heimatplaneten der Wookies, zeigt ihr den Einheimischen die geballte Macht des Imperiums und jagt außerdem einen Jedi, der sich dort versteckt hat. Doch als er zum finalen Schlag ausholen will, entgleitet Vader das Lichtschwert und fällt einem kleinen Jungen in die Hände, einem Jungen voller Jedi-Potenzial. Vaders neuer Schüler ist gefunden!

WEG DA! Die Macht macht mächtig Spaß, da stört das Fehlen von Schusswaffen überhaupt nicht. BILD: ACTIVISION

DUELL Im Duell-Modus beharkt ihr euch mit allen Mitteln. BILD: ACTIVISION

Fakten

- Exklusiv für Wii und DS
- Der Animationsfilm zum Spiel startet im August in Deutschland.
- Dazu gibt es außerdem eine TV-Serie.
- Von den Machern von The Force Unleashed
- Viele Figuren spielbar, z. B. Anakin Skywalker oder General Grievous

Star Wars The Clone Wars: Lichtschwert-Duelle

Im Spiel zum Animationsfilm verlasst ihr euch auf eure Fechtkünste.

LIEBEN ODER HASSEN Der Look des Renderfilms – und damit auch des Spiels – ist definitiv Geschmackssache. BILD: ACTIVISION

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Als die Wii-Fernbedienung vor zwei Jahren der staunenden Öffentlichkeit vorgestellt wurde, machte es in den Köpfen aller *Star Wars*-Fans kollektiv „Pling!“. Sofort wurde ein Wunsch geboren, der die Wii zeitlebens begleiten sollte: „Macht doch bitte ein Spiel, in dem wir ein Lichtschwert schwingen können!“ *Lego Star Wars* oder *The Force Unleashed* beinhalten zwar auch Lichtschwerter und werden per Wii gesteuert, jedoch liegt bei beiden Spielen der Fokus nicht auf den Lichtschwert-Duellen. Anders ist das beim offiziellen Spiel zu *The Clone Wars*, dem animierten Kinofilm, der die Geschichte

TOLLE TECHNIK

Als Schüler legt ihr dann so richtig los – mit Machtblitzen, Machtstößen oder Telekinese stehen euch einige mächtige Waffen zur Verfügung. Mit der Zeit könnt ihr eure Kräfte außerdem immer weiter verbessern und werdet letztendlich zur imperialen Ein-Mann-Armee. Die Steuerung ist durchweg gelungen: Per Stick bewegt ihr eure Spielfigur durch die ansehnlichen Umgebungen und per Geste lasst ihr das Lichtschwert blitzen. Je nach der Richtung eurer Schwünge saust die Klinge im Spiel waagerecht oder senkrecht durch die Luft. Auch Stöße nach vorn sind möglich. Die Macht wird durch die Buttons des Nunchuks und manchmal eine dazugehörige Geste ausgelöst. Wenn ihr dann grelle Blitze schleudert oder Sturmtruppen mit einer kurzen Handbewegung in Leuchtwände schmettert, sieht das meist richtig klasse aus. Die Entwickler haben ein wirklich vorzeigbares Wii-Spiel geschaffen, das mit guten Texturen, tollen Effekten und gelungenen Animationen glänzt. Beeindruckend sind auch die vielen nutzbaren Objekte, die als Waffe oder Deckung dienen. Alle beweglichen Objekte schimmern markant, wenn ihr in deren Nähe kommt. So wisst ihr schnell, was euch als Wurfgeschoss dienen könnte. Gegen manche Gegner habt ihr übrigens kaum eine Chance, wenn ihr nicht mit Dingen um euch werft. Einen AT-ST-Schreiter besiegt ihr nur, indem ihr allerlei Trümmer auf ihn schleudert. Der finale Stoß wird – und das ist bei allen Bosskämpfen so – als eine Serie kleiner Quicktime-Events inszeniert. Dabei müsst ihr die Controller-Teile schnell in eine angezeigte Richtung drehen oder schwingen und dürft euch möglichst keine Fehler erlauben, dann geht der Kampf noch eine Runde weiter.

GUTE AUSSICHTEN

Wenn das fertige Spiel ebenso gelungen ist wie die ersten anspielbaren Levels und außerdem noch die stellenweise etwas zickige Kamera gezähmt wird, steht euch mit *The Force Unleashed* ein echter Action-Kracher ins Haus. Angesichts der etwas enttäuschenden Ausbeute an spektakulären Neuerscheinungen während der E3 ist diese Aussicht nicht die schlechteste. Wir freuen uns jedenfalls auf die finale Testversion und schauen uns bis dahin noch einmal alle *Star Wars*-Filme an. Schließlich macht es Spaß, im Spiel zu jeder Zeit das passende Zitat parat zu haben. In diesem Sinne: „Es kann nur einen geben!" Ach nein, falscher Film! ■

AUFGEHÜBSCHT Das Spiel ist nicht ganz so hübsch wie diese aufpolierten Pressebilder. BILD: ACTIVISION

VORSCHAU

STAR WARS: TFU

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Krome Studios
Spieler:	1-2
Termin:	18. September 2008
Web:	www.theforceunleashed.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Es macht wirklich Spaß, als böser Jedi so richtig die Sau rauszulassen. Hoffentlich wird es mit der Zeit nicht langweilig!

der Klonkriege zwischen *Episode II* und *III* erzählt. Die Krome Studios, die auch *The Force Unleashed* für die Wii umgesetzt haben, bringen euch also das erste reine Lichtsäbel-Spiel auf die Wii.

KEIN Wii MOTION PLUS

Wenn ihr erwartet, dass jede eurer Handbewegungen exakt ins Spiel übertragen wird, müssen wir euch leider enttäuschen. Auch in *The Clone Wars: Lichtschwert-Duelle* müsst ihr euch verschiedener Gesten bedienen, um unterschiedliche Angriffe auszulösen. Eine echte Übertragung eurer Bewegungen wird es wohl erst geben, wenn ein *Star Wars*-Spiel den neuen Wii-Motion-Plus-Sensor unterstützt. Doch auch mit dem normalen Wii-Controller scheint das Spiel durchaus sehr spaßig zu sein. Ihr säbelt mit herrlich übertriebenen Lichteffekten auf eure Widersacher ein und könnt auch Umgebungsobjekte zerstören und gegen eure Gegner schleudern. Die flüssigen Animationen der Spielfiguren sind wirklich schön anzusehen und der spezielle Look des Renderfilms wurde ebenfalls gut ins Spiel übertragen. Ob er euch jedoch gefällt, ist Geschmackssache. Wird nun das Spiel den Wunsch nach einem Lichtschwert-Spiel vollends erfüllen oder handelt es sich nur um eine eher seichte Filmumsetzung? Das ist im Moment noch nicht abschätzbar. Auf jeden Fall haben die Entwickler Erfahrung mit der Wii und die auf der E3 präsentierte Version machte jetzt schon Lust auf mehr. Spätestens gegen Weihnachten sind wir schlauer – dann erscheint *The Clone Wars: Lichtschwert-Duelle* bei uns. ■

VORSCHAU

STAR WARS THE CLONE WARS

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Krome Studios
Spieler:	1-?
Termin:	Ende 2008
Web:	www.activision.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Ist die Lichtschwert-Keilerei mehr als nur ein Filmspiel? Kann die Steuerung überzeugen? Hoffentlich erfahren wir bald mehr!

JEDI-DUO Auf dem DS spielt ihr ein Team aus Jedi-Meister und Schüler. Die Steuerung erfolgt komplett per Stylus. BILD: ACTIVISION

LIGHTSHOW Die Lichtschwerter ziehen enorm lange Leuchtspuren hinter sich her. BILD: ACTIVISION

FEUERSBRUNST Bei den Spezialmanövern offenbart sich die Grafik-Power. BILD: KONAMI

LOCATION Der Thron gehört zu den ersten präsentierten Kampfarenen. BILD: KONAMI

SPEZIAL Neben den Primärangriffen verfügt jeder Charakter auch über sekundäre Attacken. BILD: KONAMI

Fakten

- Kein klassisches Castlevania!
- Für jeden Charakter eine individuelle Story
- Steuerung per Tastendruck und Bewegungen
- Jede Figur verfügt über eine gewaltige Spezialattacke.

Castlevania Judgement

Dracula prügelt sich neuerdings mit dem Tod, und zwar auf der Wii im neuen Castlevania-Beat-'em-Up.

AUTOR: FELIX KOTHE

Auf die Jubelrufe der Fans, die sich über die Bekanntgabe eines neuen *Castlevania*-Titels für die Wii freuten, folgte sogleich überraschtes Schweigen. Grund: der Genrewandel. *Castlevania Judgement* wird kein klassisches zweidimensionales Action-Adventure werden, sondern ein knallhartes 3D-Beat-'em-Up. Es besteht jedoch kein Grund, Panik zu schieben – unsere ersten Eindrücke vom Gruselprügler mit Muskelkatergarantie prognostizieren: Hier erwartet uns eine Spaßgranate mit Gänsehautbonus!

ALLES IN EINEN TOPF

Super Smash Bros. Brawl hat's vorgemacht: Man nehme eine Handvoll auserlesener Videospielhelden, werfe sie in einen Topf, vermenge das Ganze mit ein paar stilvollen Kampfarenen und präsentiere es seiner Fangemeinde. Das Resultat: Erfolg. So geht auch der Entwickler Konami an *Castlevania Judgement* heran. Die beliebtesten Charaktere aus über 20 Jahren *Castlevania*-Geschichte werden dazu auserkoren, gegeneinander in den Ring zu steigen. Bestätigt wurden bis jetzt die sechs furchtlosen Recken Simon Belmont, Maria Renard, Alucard, Dracula, Shanoa aus dem kommenden DS-Teil *Order of Ecclesia* (siehe Extrakasten) und natürlich der gute, alte Tod. Innerhalb der Redaktion spekulieren wir jedoch auch über einen Auftritt von Soma Cruz, Nathan Graves und Jonathan Morris.

Um all diese Figuren wird allerdings keine zusammenhängende Story gesponnen. Stattdessen bekommen Simon, Maria und Co. allesamt eine kleine Kurzgeschichte spendiert. Im Vordergrund steht aber der eigentliche Schlagabtausch. Und der macht bis jetzt schon einiges her. Jeder Charakter verfügt über seine Primär- und Sekundärattacken, die teilweise auch mit diversen Hilfsmitteln ausgeführt werden. So greift Herr Belmont beispielsweise zur Peitsche, während Alucard auf seine mächtige weiße Klinge schwört. Regulär angegriffen wird per Schwung mit der Fernbedienung. Haltet ihr dazu den B-Trigger gedrückt, lässt euer virtuelles Alter Ego eine combolastige Schlagserie vom Stapel. Der A-Knopf dient zum Ausführen der Sekundärattacke, die sich mit den auf dem Spielfeld herumliegenden Items aufladen lässt. Standardmanöver wie das Blocken und das Ausweichen sind selbstverständlich ebenfalls dabei. Letzteres funktioniert, indem ihr das Nunchuk schwingt.

ZWEI ENERGIELEISTEN? WOZU?

Witzig: Zwischendurch kommen hin und wieder ein paar Zombies aufs Spielfeld gerannt, die ebenfalls mitmischen wollen. Per Angriff schickt ihr die Meute ins Jenseits. Diese Zombies sind übrigens nicht spielbar. Zudem verfügt jeder Charakter über eine zweite Energieleiste am unteren Bildschirmrand. Diese wird mit jeder ausgeteilten Attacke aufgefüllt. Sobald sie voll ist, könnt ihr einen charakterspezifischen Specialmove ausführen, der nicht nur richtig fett aussieht, sondern dem Gegner auch dementsprechend Schaden zufügt. Für einen gehobenen Coolness-

Castlevania: Order of Ecclesia

RIESENWURM Dieses blutrote Ungetüm ist einer der Zwischenbosse. BILD: KONAMI

Ein Castlevania-Beat-'em-Up steht euch nicht an? Kein Problem! Für all diejenigen, die sich ein klassisches Action-Adventure wünschen, hat Konami auch eine Lösung in petto. Und die heißt *Castlevania: Order of Ecclesia*!

Die Hauptrolle im neuen 2D-Horrortrip übernimmt die tödliche Schönheit Shanoa (Nachname bis dato noch unbekannt). In mehr als 20 Spielabschnitten ringt die dunkelhaarige Abenteurerin Zombies, Dämonen und andere skurrile Kreaturen aus der Unterwelt nieder. Übrigens: Shanoa ist in *Castlevania Judgement* durch eine Verbindung zwischen DS und Wii freischaltbar!

AUGENWEIDE Dynamische Hintergründe machen das neue Castlevania zu einem Augenschmaus. BILD: KONAMI

FLEISCHLOS Diesem kleinen Pony dürfte es um das Hinterteil herum etwas kühl werden. BILD: KONAMI

Faktor sorgen darüber hinaus auch die Spezialfähigkeiten der Figuren. So teleportiert sich Dracula beispielsweise in einer Fledermauswolke von A nach B, während Maria ihren Gegnern mit spektakulären Feuerangriffen einheizt. Blut konnten wir in den Konfrontationen bis jetzt übrigens noch nicht ausmachen. Zuschaltbare rote Spritzer wären durchaus denkbar, fest steht allerdings noch nichts. Sicher ist hingegen, dass die Entwickler noch an den Animationen der Kämpfer schrauben müssen. Die sehen nämlich noch recht abgehackt aus.

Castlevania Judgement ist im jetzigen Zustand noch nicht verkaufsreif. Dazu wirkt das Kampfgeschehen leider noch einen Tick zu unübersichtlicn, die Animationen etwas zu abgehackt und die Kämpferriege zu unvollständig. Wir sind jedoch optimistisch, dass Konami die treuen *Castlevania*-Fans nicht enttäuschen wird und bis zum Release Anfang des nächsten Jahres sämtliche Mängel beseitigt. ■

KÜHL Gegen Maria Renards effektive Magie-Attacken ist selbst der wackere Alucard chancenlos. BILD: KONAMI

MONSTRÖS Zombies kommen hin und wieder vom Spielfeldrand ins Spielgeschehen gelaufen. BILD: KONAMI

VORSCHAU
CASTLEVANIA JUDGEMENT

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Spieler:	1-2
Termin:	Anfang 2009
Web:	www.konami.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Hier steht uns eine actiongeladene Grusel-Klopperei aus dem Castlevania-Universum ins Haus. Kleinere Mängel gilt es aber noch auszumerzen.

Shaun White Snowboarding

Road Trip

Zückt das Balance-Board und werft die Wii an – es geht in die Berge!

Fakten

- Shaun White ist im Spiel Mentor …
- … und nicht spielbar
- Wird mit Balance-Board gespielt
- Vor dem Spielen müsst ihr euren Schwerpunkt kalibrieren.
- Spezielle Story für Wii

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Das Prinzip der geneigten Ebene mag im Physikunterricht das perfekte Schlafmittel sein, auf schneebedeckten Hängen und mit einem Board unter den Füßen sieht das jedoch ganz anders aus. Snowboarding ist nur leider saisonabhängig und mit viel Übung, einigen blauen Flecken und gewissen Investitionen verbunden. Da ist es doch viel einfacher, sich die Berge nach Hause zu holen und im Wohnzimmer ein paar Abfahrten zu genießen – dank des Balance-Boards sogar mit Körpereinsatz. In *Shaun White Snowboarding: Road Trip* bekommt ihr genau das geboten. In Ubisofts neuem Wii-Spiel bereist ihr Gipfel auf der ganzen Welt und lernt mit der Zeit diverse Freunde kennen. Die ermöglichen euch, neue Techniken zu lernen, oder spielen euch auch mal böse Streiche. Das lässige Boarder-Leben soll also auch ein Teil des Spiels sein.

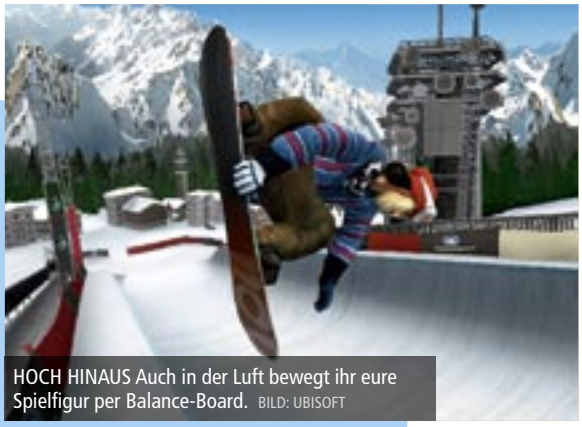
BALANCE-AKT

Wir durften uns nun zum ersten Mal selbst auf das Balance-Board stellen. Dabei haben wir immerhin eine weitaus bessere Figur gemacht als Cammie Dunaway bei der Nintendo-E3-Pressekonferenz. Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung aber definitv. Ihr lenkt – wie beim *Wii Fit*-Pendant – eure Spielfigur durch Gewichtsverlagerung zur Seite. Beschleunigen und bremsen könnt ihr, indem ihr euch zum Fernseher hin- oder davon wegneigt. Klare Sache. Das Balance-Board steht natürlichen mit der kurzen Seite zum Bildschirm, damit ihr authentisch auf dem Teil steht. Richtig knifflig sind die Tricks: Ihr springt, indem ihr zunächst in die Hocke geht und euch dann schnell aufrichtet. In der Luft führt ihr eure Spins und Flips ebenfalls durch Gewichtsverlagerung aus und auch bei Grinds müsst ihr feinfühlig die Balance halten. Lediglich für Grabs benutzt ihr die Tasten der Wii-Fernbedienung. Bereits nach kurzer Zeit gelangen uns sehenswerte Manöver, knifflig blieben jedoch schnelle Kombinationen aus verschiedenen Bewegungen. Hier braucht es anscheinend einige Stunden Übung.

SPASS IM SCHNEE

Grafisch macht der Titel einen durchaus soliden Eindruck. Der comichafte Look der Spielfiguren und viele Effekte erinnern stark an die *SSX*-Serie. Insgesamt reicht die Darstellung aber noch nicht ganz an das EA-Vorbild heran. Die verschiedenen Pisten sind alle relativ realistisch gehalten, ihr grindet also an Felskanten und springt von Schneehügeln oder Halfpipes ab. Wie viele Spielmodi und Missionen es geben wird, konnten wir noch nicht herausfinden. Wir spielten eine Punkte-Challenge, die uns über einen recht abwechslungsreichen Kurs führte. Es gab schnelle Passagen und Abschnitte mit vielen Sprüngen, deren idealer Absprungpunkt farblich markiert ist. Wenn das fertige Spiel durchweg so gut unterhält und vor allem genügend Spieltiefe bietet, scheint es endlich ernsthafte Konkurrenz für den Genreprimus *SSX Blur* zu geben. Zeit wurde es! ■

BRÜDER IM GEISTE Die comichaften Charaktere und Effekte erinnern an die SSX-Serie. BILD: UBISOFT



HOCH HINAUS Auch in der Luft bewegt ihr eure Spielfigur per Balance-Board. BILD: UBISOFT

RUTSCHPARTIE Beim Grinden haltet ihr durch das Balance-Board euer Gleichgewicht. BILD: UBISOFT

SCHUSSFAHRT Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, macht aber wirklich Spaß! BILD: UBISOFT

VORSCHAU

SHAUN WHITE SNOWB.: R.T.

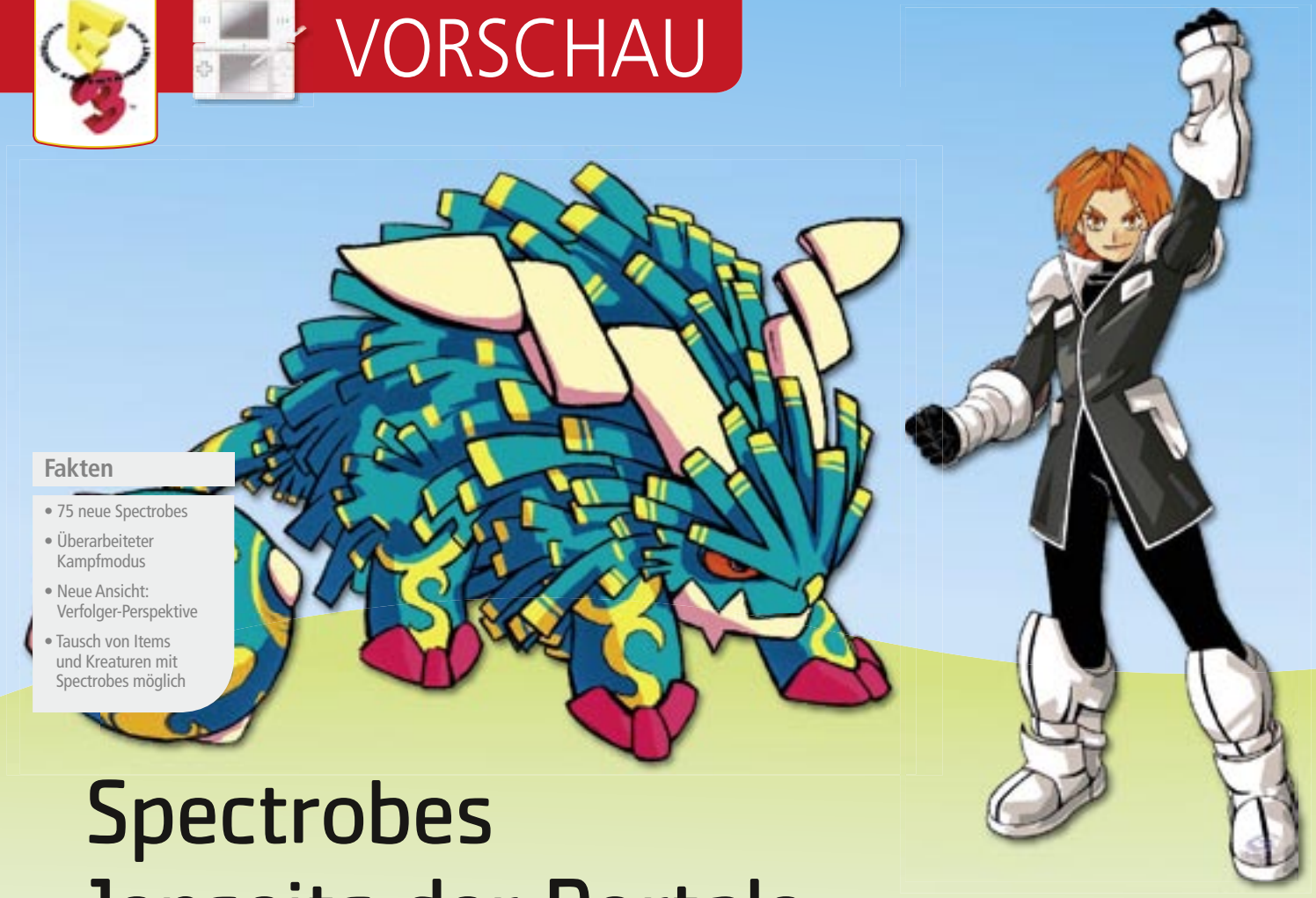
Genre:	Trendsport
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Spieler:	1-4
Termin:	Ende 2008
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Ungewöhnlich, spaßig und technisch solide – da könnte ein sehr unterhaltsames Spiel draus werden. Hoffentlich stimmt die Spieltiefe!

KOMM ZURÜCK NACH NARNIA!
Walt Disney Pictures und Walden Media presentieren
Die Chroniken von
NARNIA
PRINZ KASPIAN VON NARNIA
DAS VIDEOSPIEL

PLAYSTATION 3
PlayStation 2
XBOX 360
Wii
PC DVD
NINTENDO DS
WALDEN MEDIA



Fakten

- 75 neue Spectrobes
- Überarbeiteter Kampfmodus
- Neue Ansicht: Verfolger-Perspektive
- Tausch von Items und Kreaturen mit Spectrobes möglich

Spectrobes Jenseits der Portale

Die galaktische Fossilienjagd geht weiter – die Spectrobes sind zurück!

SPANNEND Die Kämpfe sind perfekt umgesetzt und sehen spitze aus! BILD: N-ZONE

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Als Disney Interactive den ersten Teil von *Spectrobes* veröffentlichte, ahnte noch niemand, wie erfolgreich das Spiel sein wird. Im Eiltempo eroberten die Wesen aus dem All die Herzen der Fans – vor allem *Pokémon*-Fans fanden schnell Gefallen an dem Titel. Jetzt steht mit *Spectrobes: Jenseits der Portale* der Nachfolger zu dem spannenden Action-RPG in den Startlöchern, das erst der Auftakt zu einer Reihe weiterer Titel sein soll, die in der nächsten Zeit folgen werden!

WIEDER AUF PATROUILLE

In *Spectrobes* haben sich die beiden interstellaren Patrouillen-Offiziere Rallen und Jeena den bösen Krawl in den Weg gestellt. Dazu verwenden sie die sogenannten Spectrobes – Kreaturen, die man als Fossilien ausgräbt, erweckt und letztendlich großzieht, um in Kämpfen von ihnen unterstützt zu werden. Nur mithilfe der Spectrobes gelang es Rallen und Jeena, das Universum vor der Übernahme durch die gefährlichen Invasoren zu bewahren. Im neuen *Spectrobes* für den DS befinden sich unsere Helden auf ihrer normalen Routine-Tour, als sie plötzlich ein mysteriöses Portal entdecken, das nicht nur in eine fremde Dimension führt, sondern in dessen Umgebung sich eine Menge maskierter Gegner tummeln. Gemeinsam mit Rallen und Jeena versucht ihr fortan, den neuen Gegnern Einhalt zu gebieten und bereist die verschiedensten Planeten, immer auf der Suche nach neuen Spectrobes und den Portalen. Ihr entscheidet euch dabei einfach für den Bereich eines Planeten, auf dem ihr eure Ausgrabung starten möchtet und besiegt dort alle Feinde. Dann könnt ihr durch einen Druck auf euren kleinen Begleiter – eines eurer Spectrobes – die Umgebung nach den Fossilien der Kreaturen und nach Mineralien, die als Nahrung dienen, absuchen. Dann grabt ihr per Stylus den gewünschten Gegenstand aus – immer darauf bedacht, ihn nicht zu zerbrechen. Sand und Eis machen das Buddeln jetzt aber zu einer abwechslungsreicheren Aufgabe und verlangen euch den Einsatz eures gesamten Equipments ab. Einmal

SCHARF Auch mit dem Schwert könnt ihr euren Gegnern zu Leibe rücken! BILD: N-ZONE

ERWECKT Neue Spectrobes hegt und pflegt ihr, damit sie euch unterstützen. BILD: N-ZONE

FROSTIG Jeder Planet verlangt anderes Werkzeug, mit dem ihr die Fossilien bergt. BILD: N-ZONE

am Tageslicht, erweckt ihr die Tierchen mit eurer Stimme und zieht sie dann im Inkubator in eurem Raumschiff groß, damit sie euch im Kampf eine Hilfe sind. Eure Stimme bestimmt in *Spectrobes* übrigens nicht nur, ob ein Wesen erwacht oder nicht. Je nach Tonlage, Stimmhöhe und Lautstärke verändert sich auch die Farbe des erweckten Wesens, was zu einer Vielzahl von verschiedenen Spectrobes führt. Mit ihnen bereist ihr das All und stellt euch immer härteren Gefahren, um den Bösewichtern das Handwerk zu legen, was in eine äußerst spannende Geschichte eingebettet ist.

VERÄNDERUNGEN PUR

Gleich zu Beginn des Spiels werden Kenner des Vorgängers erstaunt sein: Die gewohnte On-Top-Perspektive ist einer 3rd-Person-Ansicht gewichen. Ihr seht Rallen jetzt also auf seinen Erkundungstouren über die virtuelle Schulter. Dadurch wirken die Hintergründe und Planeten gleich noch ein Stückchen imposanter und dank toller 3D-Animationen begeistert jeder Schritt das Spielerauge. Die größte Innovation ist jedoch das verbesserte Kampfsystem. In den regulär zu erkundenden Karten kämpft Rallen alleine gegen allerlei Feinde, wozu er seine Pistole, sein Schwert und seine bloßen Fäuste einsetzt. Sobald ihr dort Gegner besiegt habt, erhalten eure Spectrobes einen kleinen Energieschub. Berührt ihr die überall im Level vorhandenen Stürme, so startet ein Echtzeitkampf in einem separaten Bildschirm. Dort steuert ihr jeweils eines von zwei Spectrobes, das andere wird von der CPU übernommen. Die Kämpfe gehen insgesamt flott und ohne Probleme von der Hand, also ganz anders, als man es vom Vorgänger her kennt. Wie beim ersten Teil sollen auch diesmal wieder Karten zu jedem Spiel mitgeliefert werden, deren Codes ihr dann im Game eingebt und dafür seltene Extras oder weitere Spectrobes erhaltet. Die 75 neuen Spectrobes, die Möglichkeit per Wifi-Connection Kämpfe mit anderen Spielern aufzunehmen und sogar mit der ersten Version von *Spectrobes* Extras und Wesen zu tauschen und nicht zuletzt die beachtliche Spieldauer von versprochenen 50 Stunden lassen auf einen ganz großen Titel hoffen! Hier beweisen die Entwickler bravourös, wie man aus einem guten Spiel durch Verbesserungen an den richtigen Stellen einen noch besseren Titel machen kann. Legt schon mal den Stylus griffbereit hin, der kommende Herbst wird richtig heiß! ■

SIEG So sehen eure Kreaturen in ihrer Siegerpose aus! BILD: N-ZONE

VORSCHAU

SPECTROBES 2

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Indigo Pearl
Entwickler:	Disney Interactive
Spieler:	1
Termin:	Herbst 2008
Web:	www.spectrobes.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Wunderschönes, actionlastiges Rollenspiel mit vielen Verbesserungen. Das zweite Spectrobes könnte ein großer Titel für den DS werden!

» Hier beweisen die Entwickler, wie man aus einem guten Spiel ein noch besseres machen kann! «

OPULENT Im riesigen Thronsaal erhaltet ihr eure erste Mission. BILD: N-ZONE

FANTASTISCH Auf den zwei DS-Screens sieht alles fantastisch aus! BILD: N-ZONE

SHOPPING Beim örtlichen Händler deckt ihr euch mit Waffen ein. BILD: N-ZONE

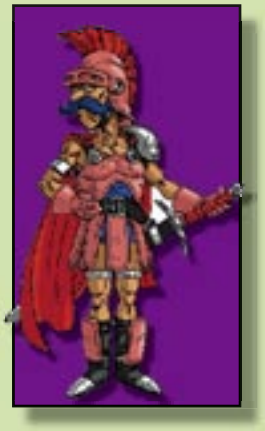
VIDEO AUF DVD

Fakten

- Remake des Klassikers Dragon Quest IV …
- … mit verbesserter Technik
- In Kapitel unterteilt
- Insgesamt 8 spielbare Helden

Dragon Quest Die Chronik der Erkorenen

Eine epische Reise durch eine fantastische Welt …



AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Die *Final Fantasy*-Serie von Square-soft hatte seit jeher einen großen Konkurrenten. Der kam aus dem Hause Enix und hieß *Dragon Quest* – in den USA unter dem Titel *Dragon Warrior* bekannt. Diese beiden Rollenspielserien lieferten sich vor allem im fernen Osten heiße Duelle auf dem Rollenspielmarkt. Während die *Dragon Quest*-Serie klassisches RPG-Gameplay auf höchstem Niveau repräsentierte, versuchte die *Final Fantasy*-Reihe stets, durch neue Ideen zu punkten. Nach der Fusionierung zu Square Enix veröffentlicht man nun nach und nach die Remakes dieser Klassiker, in die damals vor allem durch den Konkurrenzdruck besonders viel Herzblut der Entwickler floss. Nach dem Remake von *Final Fantasy IV* bringt die Softwareschmiede nun mit *Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen* einen weiteren Meilenstein der Videospielgeschichte. Erstmals am 11. Februar 1990 in Japan erschienen, stellte das Spiel dank völlig neuer Inhalte und Erzähltechniken einen Wendepunkt und eine Revolution in der Geschichte von *Dragon Quest* dar.

EIN HELD BEREIST DAS LAND

In dem quietschbunten Remake schlüpft ihr gleich zu Beginn in die Rolle eines jungen Helden, dessen Dorf von bösen Monstern überfallen wird und dessen Leben nur dank des den mutigen Einsatzes der Dorfbewohner verschont bleibt. Infolge dessen bereist ihr mit ihm das Land, um das Böse zu besiegen. Kurz darauf übernehmt ihr die Kontrolle Ragnars, eines königlichen Ritters, der einem mysteriösen Auftrag nachgehen muss. In den Städten des Landes verschwinden zunehmend Kinder, wofür ein geheimnisvoller Turm der Grund zu sein scheint. Immer wieder stoßt ihr auf wichtige Hinweise und kommt dem Rätsel des Turms einen Schritt näher. Schnell merkt ihr, dass das Problem von weit größerem Ausmaß ist, als man zunächst annehmen mochte. Alles scheint in dieser Welt miteinander verbunden zu sein, trotzdem verfolgt ihr das Schicksal eines jeden eurer Helden anfangs noch separat. *Dragon Quest IV* ist anders aufgebaut als die restlichen Teile der Serie: Die einzelnen Kapitel des Spiels führen euch jeweils in das Leben einer der Hauptpersonen ein, bevor ihr dann als Held alle tapferen Recken zusammenführt und gemeinsam in den letzten Kapiteln gegen das Böse zieht. Diese Art der Erzählweise hat den Vorteil, dass der Spieler viel stärker an die Charaktere gebunden wird. Ihr erfahrt viel über die Hintergründe der Figuren und deren Beweggründe, sich dem Bösen entgegenzustellen.

GUTE ALTE SCHULE

Mit euren Spielcharakteren bereist ihr nun die Weltkarte und betretet dort Orte wie Höhlen, Städte, Dörfer und dunkle Verliese. Sobald es zu einem der Zufallskämpfe kommt, wechselt die Ansicht und ihr seht, mit welchen Feinden ihr es zu tun bekommt. In dem Gefecht führen alle Teilnehmer abwechselnd ihre Aktionen aus – je nachdem, wie hoch eure Kampfgeschwindigkeit ist, ändert sich auch der Zeitpunkt eurer Aktion. Nach dem Kampf gibt es die genretypischen

VERSTECKT In Kisten und Fässern findet ihr oft hilfreiche Gegenstände. BILD: N-ZONE

GEFÄHRLICH Die Kampfanimationen eurer Feinde sind gut umgesetzt. BILD: N-ZONE

RIESIG Auf dieser Weltkarte bewegt ihr euch von Ort zu Ort. BILD: N-ZONE

Erfahrungspunkte, Items und natürlich Gold. Davon kauft ihr euch dann in Städten neue Ausrüstung und Items, die ihr für die im Spielverlauf immer hartnäckiger werdenden Feinde auch dringend braucht. Im Laufe der Zeit entfaltet sich langsam die spannende Story von *Dragon Quest*, in der ihr einer grauenvollen Wahrheit auf den Grund geht. Die wunderschön animierten Charaktere sorgen dabei für die nötige Atmosphäre und auch die überarbeiteten Musikstücke bezaubern jeden Rollenspieler. Die zwei Screens des DS werden perfekt genutzt: Die Spielebene erstreckt sich über beide Displays und gewährt euch so immer eine gute Übersicht. Auch die Texte, Städte- und Itemnamen wurden überarbeitet und ähneln nun mehr dem japanischen Original. Daneben hat das Spiel – wie in der PlayStation-Variante – einen neuen Prolog und ein abschließendes Kapitel spendiert bekommen. Mit der Möglichkeit, jederzeit alle Helden in den Kämpfen kontrollieren zu können, sind alle Verbesserungen perfekt gelungen. Leider findet der Stylus in *Dragon Quest IV* keinerlei Anwendung und ungeduldige Spielernaturen werden auch etwas enttäuscht sein: Die Geschichte von *Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen* entfaltet sich langsam und das Spiel ist, wie von der Serie zu gewohnt, nicht gerade einfach. Auf der Tagesordnung steht also viel Training und langes Durchstreifen der Spielwelt nach Geheimnissen, was euch sehr lange an den Handheld fesselt. Wer ein gutes Rollenspiel mit altbackenem Kampfsystem sucht, ist mit *Dragon Quest* seit jeher gut beraten gewesen. Dank der fesselnden Story ist *Dragon Quest IV* schon seit 1990 ein Geheimtipp unter den Rollenspielen. Freut euch auf den Deutschlandrelease dieses großen Titels! ■

VORSCHAU
DRAGON QUEST IV

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Square Enix
Spieler:	1
Termin:	September 2008
Web:	www.square-enix.com/dq4

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Wunderschönes Rollenspiel mit überzeugenden Charakteren und einer fesselnden Geschichte – hier kommt ein großer Titel!

Fakten

- Zweiter Teil der Pokémon-Ranger-Reihe
- Eine völlig neue Region zu erkunden: Almia
- Eingefangen wird per Stylus
- Mit Pokémon aus den Editionen Perl und Diamant

FANGKOM Kreist die Pokémon schnell ein, um sie festzuhalten. BILD: N-ZONE

VERTRACKT Ihr müsst als Ranger die unterschiedlichsten Aufgaben lösen. BILD: N-ZONE

TAUCHGANG Mit den richtigen Pokémon bereist ihr sogar die Ozeane. BILD: N-ZONE

Pokémon Ranger Shadows of Almia

Die Taschenmonster sind wieder los – und ihr müsst sie fangen!

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Eigentlich ist der zweite Teil von *Pokémon Ranger* schon ein alter Hut. In Japan ist das Spiel am 20. März erschienen, daher war die Ankündigung auf der diesjährigen E3 nichts Besonderes mehr. Aber irgendwie war es doch erfreulich, von dem Spiel zu hören, denn es war eines der wenigen Europa- und US-Neuheiten, die in Los Angeles vorgestellt wurden. Almia heißt übrigens die Region, die ihr erstmals im neuen *Pokémon Ranger*-Teil bereist, und da flitzen wir jetzt hin!

WERDE TOP-RANGER

Ihr startet wie im Vorgänger als einfacher Ranger-Schüler ins Abenteuer, immer euer Ziel vor Augen, der am höchsten angesehene Ranger aller Zeiten zu werden. Je nachdem, ob ihr einen weiblichen oder einen männlichen Helden wählt, ändert sich euer Start-Pokémon, das fortan nicht mehr von eurer Seite weicht. Nun beginnt ihr die völlig neue Region Almia zu bereisen und sucht dabei die verschiedensten Orte auf. Dabei helft ihr wie im Vorgänger anderen Trainern aus schwierigen Situationen, transportiert Pakete oder bekämpft sogar Waldbrände. Anders als in der normalen *Pokémon*-Serie fangt ihr hier eure Pokémon jedoch nicht mit Pokébällen ein, denn als Ranger besitzt ihr ein sogenanntes FangKom. Dieses Utensil wird per Stylus gesteuert und fängt Pokémon, indem ihr diese per Stylus einkreist und so schwächt. War eure Jagd mit dem FangKom erfolgreich, so dürft ihr euch mit dem entsprechenden Pokémon verbünden und dessen spezielle Fähigkeiten nutzen. Dank Verbesserungen des FangKoms lassen sich im Spielverlauf immer stärkere Pokémon bekämpfen, die dann sogar euer Stylusgerät attackieren und Fluchtversuche unternehmen. Auf dem Weg zum Top-Ranger fangt ihr nun viele der kleinen Kreaturen und verwendet sie, um die verschiedenen Missionen zu bestehen, die ihr von der Ranger-Vereinigung erhaltet.

NEUE ORTE ENTDECKEN ...

In der Region Almia erkundet ihr nicht nur Wüsten, Eisregionen und dunkle Wälder, sondern euer Ranger kann mit den richtigen Pokémon sogar das Meer bereisen! Die unterschiedlichen Aufgaben, die euch dabei gestellt werden, sollen für Tiefgang sorgen und euch lange an den DS fesseln. Und für Fans sicherlich ebenfalls eine frohe Botschaft: Zum ersten Mal darf man sogar Pokémon aus den Editionen *Diamant* und *Perl* mit dem FangKom beharken. Grafisch macht das Spiel einiges her, aber scheinbar wird auch diesmal nicht die volle Grafikpower des Nintendo DS genutzt. Wenn der Vorgänger wirklich konsequent fortgesetzt wird und das Spiel eine lange Spieldauer zu bieten hat, wird *Pokémon Ranger: Shadows of Almia* nicht nur für Fans eine gute Empfehlung bleiben. Wer sich jedoch schon so nicht mit den kleinen Monstern anfreunden kann, sollte gleich einen großen Bogen um das Spiel machen, wenn es in den hiesigen Läden erscheint. ■

VORSCHAU

POKÉMON RANGER: S.O.A.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory
Spieler:	1
Termin:	Ende 2008
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Pokémon Ranger führt den Vorgänger konsequent fort und überzeugt mit neuen Orten und Features – für Fans ein Segen!

Kirby Super Star Ultra

Es darf wieder gesaugt werden!

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Die rosa Knuddelkugel ist zurück! Neben Mario ist Kirby wohl eines der größten Aushängeschilder von Nintendo. Immerhin geistert der kleine Staubsauger schon seit 1992 über heimische Konsolen und die beliebten Handhelds. Das Remake des für das SNES entwickelten *Kirby Super Star*, das hier in Europa unter dem Titel *Kirby's Fun Pak* erschien, wurde nun neu aufgelegt. Und ebendieses Spiel verbirgt sich hinter dem DS-exklusiven Titel *Kirby Super Star Ultra*. Aber Fans und Neueinsteiger erwartet hier keine 1:1-Umsetzung des Originals …

GEFÄHRLICH Gegen große Bosse müsst ihr all eure Kraft zusammennehmen. BILD: N-ZONE

ZURÜCK IN DREAMLAND

Ihr übernehmt also die Kontrolle über Kirby, die rosa Kugel mit dem riesigen Appetit. So fliegt und rennt ihr durch zweidimensionale Welten, saugt eure Feinde ein und besiegt allerlei Endbosse. Inhalierte Gegner überlassen euch ihre Fähigkeiten, die ihr fortan nutzen dürft. So kann Kirby plötzlich Bumerangs werfen oder wie ein Rockstar singen, was den gesamten Bildschirm erzittern lässt. *Kirby Super Star Ultra* ist aber nicht nur ein neues Spiel. Es ist eine Sammlung der größten Kirby-Titel, angereichert mit extra für das Spiel erschaffenen Episoden. So müsst ihr beispielsweise König Dedede davon abhalten, alle Süßigkeiten Dreamlands zu plündern – oder ihr stellt euch Meta Knight in den Weg und versucht, dessen Schiff Halberd zu vernichten! Solltet ihr die Missionen alleine nicht schaffen, so habt ihr in einigen Episoden die Möglichkeit, einen zweiten Spieler hinzuzuschalten. Anstatt nämlich euren Gegner zu verschlucken und euch so dessen Fähigkeit anzueignen, spuckt ihr ihn wieder aus und bekehrt ihn. Überzeugt von eurer Sache, kämpft er fortan an eurer Seite – und wird dabei wahlweise von einem Mitspieler gesteuert. Neben den ursprünglichen Episoden soll *Kirby Super Star Ultra* auch neue Spiele enthalten, die es im Original nicht gab – für Langzeitmotivation ist also gesorgt. Daneben sind auch die ursprünglichen Minigames enthalten, etwa „Samurai Kirby" oder der „Megaton Punch". Zusätzlich gibt's drei DS-exklusive Minigames, die per Stylus gesteuert werden. „Kirby Card Swipe", „Kirby on the Draw" und „Snack Tracks" sind für bis zu vier Spieler ausgelegt, was ganz einfach per Download auf die Handhelds eurer Freunde funktioniert!

SAUGKRAFT Dank eurer Power könnt ihr euch Fähigkeiten aneignen. BILD: N-ZONE

ERZFEIND Natürlich ist König Dedede wieder mit von der Partie! BILD: N-ZONE

ALTES SPIEL GANZ NEU

Glücklicherweise haben die Entwickler auch die Grafik ordentlich aufpoliert. So erstrahlen die Figuren in neuem, noch schönerem Glanz. Die Möglichkeit, sogar König Dedede und Meta Knight zu spielen, ist genial und wird Fans besonders freuen! Die große Auswahl an Games motiviert ebenfalls für längere Zeit und vor allem die Minispiele haben großes Suchtpotenzial. Das Remake dieses Klassikers war eine wirklich gute Wahl von Nintendo! So können sich alle Fans der rosa Knuddelkugel auf ein tolles Spiel freuen. Alte Hasen werden ebenfalls entzückt sein, hat der Titel doch schon damals für viel Furore gesorgt. Und nicht zuletzt wegen einiger Neuerungen, lustiger Multiplayermodi und der gerenderten Zwischensequenzen verspricht Nintendo uns hier ein Top-Spiel! Wir freuen uns auf Kirby! ■

Fakten

- Remake des SNES-Originals Kirby's Fun Pak …
- … aber grafisch aufgebohrt
- Stylus-Minigames integriert
- Meta Knight und König Dedede sind ebenfalls spielbar

VORSCHAU

KIRBY SUPER STAR ULTRA

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratories
Spieler:	1-4
Termin:	Unbekannt
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Die nimmersatte rosa Kugel mit der Staubsauberfunktion ist zurück. Ihr bisher größter Titel macht auch auf dem DS eine richtig gute Figur!

Unsere Leser sind einer Meinung: „Wir wollen mehr Games für Zocker!" Doch was sagt die Industrie zum Casual-Boom?

VIDEO AUF DVD

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Als die Urväter der N-ZONE während der N64-Ära planten, welche Spiele unbedingt ins Heft kommen müssen und was man geflissentlich unter den Teppich kehren darf, genügte ein Blick auf die Terminlisten der Hersteller. Denn sonderlich viel Auswahl gab es damals nicht – de facto waren alle in Kürze erscheinenden Spiele potenzielle Kandidaten für eine größere Vorschau. Dies hat sich mittlerweile geändert: Täglich schleppt der Postbote eine Vielzahl an Wii- und DS-Spielen in unsere Redaktion, die unser Zockerherz nicht mehr richtig in Wallung bringen: unausgegorene, auf eine junge Zielgruppe getrimmte Minispielsammlungen, seelenlose Quiz-Portierungen, auf Teufel komm raus herunterprogrammierte Hüpfspielchen mit grässlichem Cover-Motiv und so weiter. Kurzum: Wir haben Lust, endlich mal wieder richtig zu zocken! Das bekräftigen auch die vielen Leserbriefe und Mails, die uns täglich erreichen. Wir haben daher gemeinsam mit unseren aktiven Community-Mitgliedern von www.n-zone.de eine Petition ins Leben gerufen, an der sich bei Redaktionsschluss dieses Artikels bereits 277 registrierte Leser beteiligten. Auf den folgenden beiden Doppelseiten präsentieren wir euch die besten Leser-Statements zu den überhand nehmenden Casual-Games und was die Publisher zur aktuellen Diskussion sagen. In eigener Sache: Wir als Redaktion finden leicht zugängliche Spiele für jedermann prinzipiell gut. Was wir hier allerdings kritisieren, sind substanzlose Spielchen ohne jeglichen Esprit, die vom Hersteller nur für den schnellen Dollar zwischendurch gemacht werden. Und davon gibt es im Augenblick bekanntlich viel zu viele. Was meint ihr dazu?

ÜBERMASS AN LERNSPIELEN

Unser User Keef stört sich am plötzlichen Auftauchen der zahlreichen Lernspiele: „Die DS- und Wii-Features verkommen zu einer ‚Na ja wir nutzen die neue Technologie mal, weil jedes Spiel sie hat'-Überreizung, die bestenfalls bislang nur laue Akzente setzen konnte. Das Prinzip Wii/DS verkommt immer mehr zur Edutainment-Plattform à la Lerncomputer. Die ganzen Lernspiele sind ja schön und gut, aber so langsam wurde das Ziel aus den Augen verloren: gute Videospiele anzubieten. Spiele, die keiner braucht, waren noch vor wenigen Jahren quasi Fehlanzeige im Modulschacht eines Nintendo-Handhelds, heute muss man als Non-Casual-Gamer echt höllisch aufpassen, was einem vorgesetzt wird. Kein Wunder, dass wir langsam, aber sicher die gewohnte Qualität einfordern, schließlich habe ich mir meine Wii nicht für Spielereien wie den Wetterkanal oder

Ganz klares Foul!

Wir zeigen schlechten Angewohnheiten der Spielebranche die rote Karte.

Aufgezwungene Wackeleinlagen

Im Point&Click-Adventure *Agatha Christie: Und dann gab's keinen mehr* öffnet ihr Türen, indem ihr die Wii-Fernbedienung wie einen Türknauf bewegt. Das funktioniert nicht nur schlecht, sondern ist nach einiger Zeit auch noch sehr ermüdend, da ihr immer und immer wieder dieselbe Geste ausführen müsst. *Metroid Prime 3: Corruption* hat das Öffnen von Türen doch auch ganz gut gelöst.

Nicht vorhandener Schwierigkeitsgrad

Es gibt immer mehr Spiele, die sich beinahe von selbst durchspielen. *Nancy Drew: Deadly Secret of Olde World Park* für den DS ist so ein Fall. Der Schwierigkeitsgrad des Mädchen-Adventures ist so niedrig ausgefallen, dass man das Spiel in einem Rutsch durchspielen kann. Herausforderungen gibt es nicht, geschweige denn eine Stelle, in der man überhaupt eine Sekunde nachdenken muss.

Minispiele ohne Substanz

Niemand hatte ein Problem mit dem Steinschleuder-Minispiel in *Ocarina of Time*. Auch die Rutscheinlage in *Super Mario 64* war eine super Abwechslung, denn sie war nur ein winziges Element in einem riesengroßen Abenteuer. Doch heutzutage fehlt uns häufig das große Spiel drumherum. Wir haben aber nichts gegen Minispiele – sie müssen nur gut gemacht sein. Leider eines von zu vielen Negativbeispielen: *Game Party* von Midway.

„Game Over" nach fünf Stunden

Fast schon umfangreich: *Iron Man* für Wii kann man locker an einem Nachmittag durchspielen. Sebastian hat für seinen Lauf beispielsweise gerade mal fünf Stunden gebraucht. Auch *Star Trek Conquest* unterfordert den Spieler konstant, obwohl es sich an erfahrene Vielspieler richtet. Wir sagen: Traut uns doch bitte ein bisschen mehr zu, liebe Hersteller!

Schluss mit dem Plastikramsch!

Warum sollen wir Rennspiele mit einem Lenkrad spielen? Wieso braucht man für eine Billard-Simulation ein Kunststoff-Queue? Macht *Wii Sports* wirklich mehr Spaß, wenn man einen Plastikschläger auf die Fernbedienung aufsteckt? Wir sagen „nein" und plädieren für weniger sinnloses Zubehör! Früher ging's doch auch nur mit einem Controller, warum heute nicht mehr?

den Meinungskanal gekauft, sondern für richtige Games. Bitte Nintendo, ich will wieder Videospiele spielen!"

Wir können Keef beipflichten, dass es diese Masse an Lernspielen früher tatsächlich nicht gab. Doch der Erfolg von *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* ebnete Nachahmern Tür und Tor, um mit ähnlichen Produkten die Kunden zur Kasse zu bitten. Die Hersteller freut der neue Trend, denn die geringen Entwicklungskosten versprechen maximalen Profit.

ENDLICH DAMPF ABLASSEN!

Community-Mitglied ManicMoose stimmt in den Tenor ein, ist aber schon merklich angesäuert: „JAWOHL!!!! Wozu habe ich mir den Wii-Kübel eigentlich gekauft? Als hätte ich Bock drauf, Spiele zu spielen, die meine Oma mit verbundenen Augen durchzocken könnte. Alle Wii-Spiele, die mich interessieren, habe ich gekauft. Und ich kann meine Wii-Spiele an einer Hand abzählen. Das Problem sind ja nicht nur die „Wir haben uns alle lieb und wollen uns nicht anstrengen"-Casual-Games, sondern auch die Core Games, die größtenteils lieblos hingeschludert werden. Die Konsole verkauft sich wie geschnitten Brot, aber die Hersteller trauen sich nicht, in größere Wii-Spieleproduktionen zu investieren, weil sich die Software verhältnismäßig schlecht verkauft. Aber wen wundert das? Der durchschnittliche Casual-Gamer besitzt zwei bis drei Spiele. Aber der ganze Ramschthekenmüll, der für die Wii hergestellt wird, ist nun mal auf Casual Gamer ausgerichtet. Die sehen es aber nicht ein, für Videospiele so viel Geld auszugeben wie die Core Gamer. Und der Core Gamer hat mit Sicherheit keine Lust, mit Barbie die Wildpferde zu retten. Auf jeden Fall setzt meine Wii ordentlich Staub an. Und ich wische da erst drüber, wenn es sich wieder lohnt, das Ding einzuschalten."

SIND WIR ZU VERWÖHNT?

maskenhaendler sieht die Lage ganz anders, denn er ist mit dem aktuellen Software-Nachschub bestens zufrieden. Sein Kommentar: „Wie verwöhnt seid ihr eigentlich?! Gerade jetzt gibt es Granaten wie *Alone in the Dark* (hab's und es ist bei Weitem besser, als dass man es mit 77 % bewerten müsste), *Okami*, *The World Ends With You*, *Geheimakte Tunguska*, *Final Fantasy IV*, *Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life As A King*, *Super Smash Bros. Brawl*, *Mario Kart Wii*, *Dementium: Die Anstalt*, *Bully: Die Ehrenrunde*, *Apollo Justice: Ace Attorney*, *Sonic Chronicles*, *Ninja Gaiden Dragon Sword*, *Boom Blox*, *Lego Indiana Jones*, *Fire Emblem* und so weiter, die alle kurz vor der Veröffentlichung stehen oder seit höchstens 3 Monaten erhältlich sind. Zudem kommen dieses Jahr oder Anfang nächsten Jahres noch *Final Fantasy Crystal Chronicles*, *Deadly Creatures*, *De*

Lars Kühme, PR Manager Capcom
„Seit jeher hat Capcom Core Gamer im Visier. Etablierte Serien wie etwa *Resident Evil*, *Street Fighter* und *Devil May Cry* sprechen in erster Linie klar die Gruppe der Vielspieler an. Nintendos Wii stellt diesbezüglich eine für uns wichtige Plattform dar, die wir zukünftig mit Titeln wie *Mega Man 9*, *MotoGP 08* und *Spyborgs* versorgen werden. Ich persönlich freue mich aber neben meiner Begeisterung für Core Games auch über den wichtigen Beitrag, den jedes qualitativ hochwertige Casual Game leistet: bislang unerfahrene Spieler an das Medium heranzuführen und sie auf weitere virtuelle Erfahrungen neugierig zu machen."

Jan Sturm, PR Manager 2K
„2K wird sich mit seinen Labels gerade in naher Zukunft sehr umtriebig in Sachen Nintendo-Releases zeigen. Diese Titel werden diverse Zielgruppen ansprechen, wobei ich eine strikte Klassifizierung in ‚casual' und ‚core' vermeiden möchte, da ich mich persönlich auch nicht in eine der beiden Schubladen stecken lasse. Fans von Strategietiteln werden sicherlich eine Weile mit *Civilization Revolution* für DS beschäftigt sein. Sportfreunde greifen dann zu *Top Spin 3*, *Don King presents Prizefighter* oder *NHL2K9*."

Christian Blendl, Senior PR Manager Activision
„Wir glauben nicht, dass es einen ‚Konflikt' zwischen Core Games und Casual Games gibt, sondern dass sie sich recht gut ergänzen. Qualitativ gute Spiele sollten einfach zugänglich sein, aber auch echten Profi-Gamern Herausforderungen bieten. Deshalb legt Activision Wert auf ein breites Portfolio an Titeln, die unterschiedlichste Spiele-Vorlieben bedienen und jeweils in ihrem Genre Maßstäbe setzen. Egal ob Action, Musik, Geschicklichkeit oder Familienspiel: Durch kommende Titel wie *Guitar Hero World Tour*, *Guitar Hero On Tour* (DS-exklusiv), *Spider-Man: Web of Shadows*, *Call of Duty: World at War*, *Kung Fu Panda*, *James Bond: Ein Quantum Trost* – Das Spiel und weitere Highlights findet wirklich jeder ‚seine' Favoriten – egal ob Einsteiger oder Profi."

Fabian Döhla, PR Manager SEGA
„SEGA hat den Gamern seine größten Erfolge zu verdanken und ist bis heute bei Hardcore-Zockern sehr beliebt. Natürlich können wir uns aktuellen Trends nicht verschließen – das wäre fahrlässig und falsch. Entscheidend ist die Mischung: *Mario & Sonic* bietet für beide Seiten genug interessanten Inhalt, *Dinosaur King* und *Punkt, Punkt, Komma, Strich* gehen in Richtung Massenmarkt. Gleichzeitig entwickeln die RPG-Experten von BioWare mit *Sonic Chronicles* ein DS-Rollenspiel und Platinum Games bringt mit *Infinite Line* eine komplexe Weltraum-Saga auf den Dual Screen. Fazit: Alle sind glücklich!"

OH SCHRECK! Spiele wie diese werden wir in Zukunft öfters zu Gesicht bekommen. Man beachte den neuen USK-Button. BILD: TIVOLA

Blob, *Star Wars: The Force Unleashed*, *Castlevania: Order of Ecclesia*, *Fire Emblem DS*, *Lego Batman*, *Dragon Quest IV*, *Dragon Quest IX*, *Tales of Symphonia 2*, *Viva Piñata: Pocket Paradise* und so weiter. Eine Liste mit den schon länger erhältlichen Spielen brauche ich hoffentlich nicht zu machen, schaut doch mal in die N-ZONE (auch ihr, Redakteure)!"

PRO GENRE NUR EIN HIT?

Unser User thorrie kann diesem Kommentar zwar prinzipiell zustimmen, aber er sieht das größte Problem darin, dass es „vielleicht ein gutes Dutzend wirklich guter Spiele gibt – allerdings genreübergreifend." Er erläutert seine Sicht der Dinge: „Jetzt interessiere ich mich überhaupt nicht für z. B. Horror-Adventures. Damit fällt zum Beispiel *Alone in the Dark* schon einmal weg. Bei Konkurrenzkonsolen habe ich beim Thema Jump & Run einfach mehr Auswahl. Ich finde es NICHT befriedigend, wenn ich die Auswahl aus EINEM High-End-Produkt (*Super Mario Galaxy*) habe. Ich möchte lieber ein paar sehen können und mich entscheiden können. Und manchmal machen einfach Durchschnittsspiele mehr Laune, weil sie einfach meinem Stil entsprechen. Auf der Wii habe ich einfach KEINE Auswahlmöglichkeiten, ich muss das Spiel zu dem Genre nehmen, das angeboten wird.

Allerdings kann ich das Nintendo noch nicht einmal zum Vorwurf machen: Jeder wirtschaftet in seine Tasche. Und wir müssen uns auch nichts vormachen: Technisch ist die Wii leider absolut veraltet. Den Hardcore-Gamer kann man damit eigentlich nicht mehr hinter dem Ofen hervorlocken. Dann spricht man doch lieber den Casual-Markt an, da ist

Harald Ebert,
PR consultant specialist press Nintendo of Europe:
Wie ist euer Verhältnis zwischen Casual Games und Core Games? Welche Zielgruppe ist wichtiger?
Ich denke, das Verhältnis ist sehr ausgewogen. Wir achten darauf, dass sowohl für Wii als auch für Nintendo DS immer wieder Titel der unterschiedlichen Genres erscheinen, die alle Zielgruppen ansprechen. Uns sind traditionelle und neue Gamer gleich wichtig. Ohnehin werden die Grenzen zwischen beiden Gruppen immer unschärfer. Casual Gamer, die beispielsweise bei *Wii Fit* oder einem Gehirn-Jogging-Spiel feststellen, wie einfach sich unsere Konsolen bedienen lassen, entdecken immer häufiger auch den Spaß an klassischen Videospielen. Umgekehrt lassen sich viele Core Gamer von den neuartigen Konzepten der Touch!-Generations-Titel begeistern.

Welche Titel für Core Gamer erscheinen demnächst von euch?
Alte Nintendo-Hasen können sich schon einmal auf *Wario Land: The Shake Dimension* freuen, das in Deutschland am 26. September für Wii erscheint. In dem klassischen, actionreichen 2D-Jump&Run können sie in der Rolle von Wario auf Schatzsuche gehen und knifflige Aufgaben lösen. Ganz aktuell auf der E3 in Los Angeles wurde *Animal Crossing: City Folk* vorgestellt. Damit können nun auch Wii-Fans in eine Simulation voller tierischer Charaktere und vielfältiger Möglichkeiten eintauchen. Fun-Sport der Extraklasse verspricht die Baseball-Simulation *Mario Super Sluggers*. Dazu kommen jede Menge Nintendo-DS-Neuheiten wie beispielsweise *Kirby Super Star Ultra*, die traditionellen Spielspaß versprechen.

Was spielst du privat lieber?
Ich mag sowohl die klassischen als auch die neuen Casual Games. Das hängt jeweils von Zeit und Stimmung ab oder davon, ob ich alleine oder zusammen mit Freunden oder mit der Familie spiele.

Daniel Feld,
PR Manager Electronic Arts:
„Wir freuen uns natürlich darüber, dass es Nintendo mit der Wii und dem DS geschafft hat, völlig neue Zielgruppen anzusprechen. Auch EA folgt diesem Trend. Aus unserer Sicht geht es aber hierbei nicht um eine Entscheidung für den Casual Gamer und gegen den Hardcore-Gamer. Wir produzieren für beide Gruppen Spiele und vernachlässigen keinesfalls den ‚erfahrenen Hardcore-Gamer'. Tatsächlich bieten wir ab dem Herbst sogar einen Titel an, der beide Gruppen gleichermaßen begeistern sollte. *Skate it* für Wii ist von der Ausrichtung ein beinharter Hardcore-Titel, der mit anspruchsvollen Tricks und cooler Skater-Atmosphäre den Freaks bestimmt liegt. Auf der anderen Seite bietet die intuitive Steuerungsoption über das Balance-Board auch dem Casual Gamer einen Anreiz, *skate it* auszuprobieren. Privat kommt es bei mir sehr auf die Gelegenheit an: Bin ich alleine und habe Ruhe, kann ich mich sehr von der Atmosphäre eines *Medal of Honor* oder *Resident Evil* gefangen nehmen lassen. Sind einige Freunde zu Besuch, wird dann doch eher *Boom Blox* in die Wii geworfen."

einfach mehr zu holen und es gibt noch keine Konkurrenz. Ich kann mir ehrlich gesagt nicht vorstellen, dass noch ernsthafte Titel für die Wii kommen. Selbst die hochgepriesenen Spiele wie *Mario Kart* oder *Super Smash Brothers* werden so stark vereinfacht, dass sie auch den Casual-Markt ansprechen – und sind damit eigentlich nicht mehr interessant. Dann gibt es ein paar nette Wii-Makes (*Okami*), sicherlich gut, aber das Spiel habe ich schon vor Jahren auf der PS2 durchgespielt. Wegen neuer Steuerung noch mal kaufen? Ich mag das Grundkonzept der Wii wirklich, aber ich habe mich auch schon damit abgefunden, dass ich in Zukunft eher Titel wie *Rayman Raving Rabbids* oder andere kleine Fun-Titel spielen werde. Denn weder Xbox noch PS3 kann (und will) ich mir leisten. Schade, Fehlkauf."

EIN HEISSES PFLASTER

Die Zielgruppenerweiterung der Videospiele wird also noch lange Zeit ein Gesprächsthema in der Community bleiben. Die schlechte Nachricht: Das Ende der Fahnenstange ist noch lange nicht erreicht. Spiele wie der *Kran-Simulator 2008* wurden Anfang Juli angekündigt und verheißen in den Ohren der Vielspieler sicher nichts Gutes. Aber die frohe Kunde: Die Hersteller wissen, dass man uns Zocker nicht mit Minispielchen abspeisen kann, daher gibt es auch weiterhin die dicken Perlen. In der nächsten N-ZONE beispielsweise im Test: *Fire Emblem DS*, *Star Wars: The Force Unleashed*, *Wario Land: The Shake Dimension* und viele mehr. Ihr seht also: Es geht doch! Vielen Dank auch an dieser Stelle an all die PR-Manager, die den Mumm hatten, Stellung zu dieser Sache zu beziehen. ■

GAGA-GASTGEBER Der Prototyp des verrückten, depressiv-lustigen Show-Moderators: Chegger aus dem Party Quiz. BILD: N-ZONE

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

ANIMAL CROSSING

Hersteller: Nintendo

BILDER: NINTENDO

Smash Bros. Brawl ist nun endlich erhältlich, doch welche Nintendo-Kracher kommen als Nächstes? Während der E3 haben wir vergebens auf die Ankündigung eines neuen *F-Zero* oder *Starfox* gewartet, doch Nintendo lässt sich damit noch ein Weilchen Zeit. Stattdessen wurde ein neues *Animal Crossing* angekündigt, das mit einem Mikrofon ausgeliefert wird. Damit lässt es sich wunderbar plaudern, während man sich in seinem Dorf die Zeit vertreibt.

Wii	Animal Crossing: City Folk	Winter 2008	Simulation

PIKMIN

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Erst am zweiten E3-Messetag ließ Shigeru Miyamoto auf einer geheimen Pressekonferenz die Bombe platzen: *Pikmin* wird auf der Wii fortgeführt, das Spiel befindet sich schon eine ganze Weile in Entwicklung. Bilder und Infos oder gar ein aktueller Termin sind allerdings noch Fehlanzeige. Dieser Screenshot aus *Pikmin 2* (GameCube) ist für euch vielleicht ein Ansporn, die alten Teile noch mal hervorzukramen.

Wii	Pikmin 3	Nicht bekannt	Strategie

Wii MUSIC

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Wie viel Spaß es macht, gemeinsam mit anderen Mitspielern in *Wii Music* zu musizieren, das zeigten uns auf der E3-Pressekonferenz Shigeru Miyamoto und einige Größen von Nintendo of America. Doch ob das reicht, um auch langfristig zu fesseln?

Wii	Wii Music	2008	Geschicklichkeit

MARIO & WARIO

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Baseball ist hierzulande zwar nicht so populär wie in den USA, doch könnte das Spiel auch bei uns seine Anhänger finden, Warum, das verrät euch unser Import-Test auf Seite 70. Außerdem erscheint in diesem Jahr noch *Wario Land: The Shake Dimension*, in dem der Dickwanst in fünf Welten so viel Asche wie möglich anhäufen soll – und das funktioniert in der „Shake Dimension" ganz intuitiv: Schüttelt ihr zum Beispiel die Wii-FB, stampft Wario in den Boden.

Wii	Mario Super Sluggers	Herbst	Sport
Wii	Wario Land: The Shake Dimension	26. September	Jump & Run

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Hersteller: Rockstar Games

BILD: ROCKSTAR GAMES

Auf der E3-Pressekonferenz ließ Nintendo die Katze aus dem Sack: *GTA* kommt jetzt auch für den DS! Screenshots, Videos, nähere Informationen? Fehlanzeige! Außer dem Logo lassen sich keine weiteren Infos dazu finden, doch alleine der Titel „GTA" reicht schon, um einen Hype ins Rollen zu bringen. Aber eines ist sicher: Wir bleiben am Ball und informieren euch über jedes Detail, das zu dem Spiel preisgegeben wird.

DS	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Nicht bekannt	Action

STAR WARS

Hersteller: Activision

BILD: ACTIVISION

Nachdem wir den Titel auf der Wii ausführlich anspielen konnten (siehe Vorschau Seite 30), freuen wir uns noch mehr auf diesen Titel als je zuvor. Aber nicht nur in der Redaktion, sondern auch bei euch steht der Titel hoch im Kurs und schob sich auf den zweiten Platz unserer Most-Wanted-Charts vor. Zum Glück sind es nur noch wenige Wochen bis zum Release!

Wii	Star Wars: The Force Unleashed	18. September	Action
DS	Star Wars: The Force Unleashed	18. September	Action
Wii	Star Wars: The Clone Wars	2008	Action

Was sonst noch kommt

DE BLOB

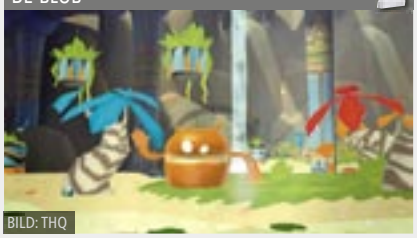


BILD: THQ

Hersteller: THQ
Termin: September
Genre: Action

Ende September erscheint *De Blob*, das im Vorfeld schon mächtig von sich reden machte. Wir bleiben am Ball und liefern euch vielleicht bereits in der nächsten N-ZONE den ersten Test!

SPORE: WILDE KREATUREN

BILD: ELECTRONIC ARTS

Hersteller: Electronic Arts
Termin: September
Genre: Strategie

Wer Freude an den *Sims* & Co. hat, wird sicherlich auch Gefallen an *Spore* finden. Darin zieht ihr eure eigene Spezies nach euren Vorstellungen auf und interagiert mit anderen Lebensformen.

Most-Wanted-Charts

Wii

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Animal Crossing: City Folk	1
2	3	Star Wars: The Force Unleashed	5
3	Neu	Wii Sports Ressort	1
4	2	Guitar Hero World Tour	2
5	Neu	Wario Land: The Shake Dimension	1

NINTENDO DS

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Fire Emblem DS	7
2	3	Kirby Ultra Super Deluxe	4
3	Neu	GTA: Chinatown Wars	1
4	4	Sonic Chronicles	2
5	Neu	Final Fantasy IV	1

* Platz des Vormonats

TERMINE & CHARTS

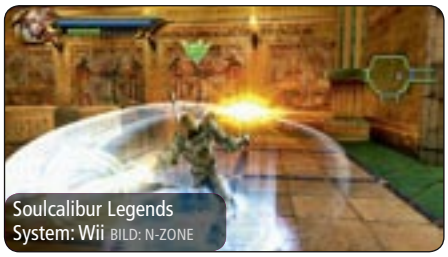
Termine Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS

Wii

August	
Soulcalibur Legends	28. August
Tischfußball 2008	August
September	
Battle of the Bands	12. September
de Blob	26. September
Hannah Montana – Welttournee im Rampenlicht	4. September
LEGO Batman	26. September
SimCity Creator	25. September
Star Wars: The Force Unleashed	18. September
WALL-E	12. September
Wario Land: The Shake Dimension	26. September
Oktober	
Samba de Amigo	2. Oktober
November	
All Star Cheer Squad	November
2008/09	
Bratz Girlz Really Rock	3. Quartal
Castlevania Judgement	2009
Crash: Herrscher der Mutanten	Herbst
Deadly Creatures	2008
de Blob	3. Quartal
Disaster: Day of Crisis	2008
Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon	2008
Ghostbusters: Das Videospiel	Herbst
Guitar Hero World Tour	Herbst/Winter
Harry Potter und der Halbblutprinz	Herbst
Mario Super Sluggers	2008
MySims Kingdom	Herbst
Rayman Raving Rabbids TV Party	Winter
Shaun White Snowboarding	Herbst/Winter
Skate it	Herbst
Spyborgs	2008
Ultimate Band	Herbst
WWE SmackDown vs. Raw 2009	4. Quartal

Nintendo DS

August	
Die Sims 2 Apartment-Tiere	28. August
Meine Geheimnisse by Sophies Freunde	August
Sophies Freunde: Die Eisprinzessin	August
Sophies Freunde: Einmal Lehrer sein	28. August
September	
Drawn to Life: SpongeBob und der magische Stift	September
Final Fantasy IV	5. September
LEGO Batman	26. September
Lock's Quest: Hüter der Welt	12. September
SimCity Creator	25. September
Sonic Chronicles: Die Dunkle Bruderschaft	5. September
Spore: Wilde Kreaturen	25. September
Star Wars: The Force Unleashed	18. September
Viva Piñata: Pocket Paradise	12. September
WALL-E	12. September
November	
All Star Cheer Squad	November
Allen Carr: Endlich Nichtraucher!	November
2008/09	
Age of Empires: Mythologies	4. Quartal
Avatar – Der Herr der Elemente: Der Pfad des Feuers	4. Quartal
Chrono Trigger DS	Winter
Crash: Herrscher der Mutanten	Herbst
de Blob	3. Quartal
Die Gilde	1. Quartal 2009
Eledees: The Adventures of Kai and Zero	Winter
Fire Emblem DS	Herbst
Ghostbusters: Das Videospiel	Herbst
Harry Potter und der Halbblutprinz	Herbst
Kirby Ultra Super Deluxe	Herbst
MySims Kingdom	Herbst
Prince of Persia: The Fallen King	Herbst/Winter
Rayman Raving Rabbids TV Party	Winter
Skate it	Herbst
Spectrobes: Jenseits der Portale	Herbst
Time Hollow	2008
WWE SmackDown vs. Raw 2009	4. Quartal



Soulcalibur Legends
System: Wii BILD: N-ZONE

Samba de Amigo
System: Wii BILD: SEGA

Fire Emblem DS
System: DS BILD: NINTENDO

Charts Welche Spiele liegen bei euch im Trend? Was ist der Verkaufs-Hit im Handel?

Wii

VERKAUFSCHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Super Smash Bros. Brawl	1
2	2	Mario Kart Wii	4
3	1	Wii Fit	3
4	3	Wii Play	18
5	4	Mario Party 8	13
6	Neu	Sports Island	1
7	5	Super Mario Galaxy	8
8	WE	The Legend of Zelda: Twilight Princess	13
9	7	Mario & Sonic bei den Olympischen ...	8
10	Neu	Top Spin 3	1

LESER-CHARTS

Der Neuzugang *Super Smash Bros. Brawl* überrascht nicht, denn schon *Melee* hielt sich während der gesamten GameCube-Ära felsenfest in den Charts. *Okami* ist ein weiteres Wii-Spiel, das euch in den Bann gezogen hat. Zu Recht!

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Super Smash Bros. Brawl	1
2	1	Mario Kart Wii	4
3	2	Okami	2
4	Neu	Lego Indiana Jones: Die legendären ...	1
5	5	The Legend of Zelda: Twilight Princess	18

Nintendo DS

VERKAUFSCHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Pokémon Mystery Dungeon: Erk. Zeit	1
2	Neu	Pokémon Mystery Dungeon: Erk. Dunkelheit	1
3	1	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	24
4	2	Mario Kart DS	17
5	4	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	12
6	6	Mario & Sonic bei den Olympischen ...	6
7	5	New Super Mario Bros.	20
8	3	Mario Party DS	10
9	Neu	Mein Vital-Coach	1
10	8	Prof. Kageyamas Mathematik-Training	4

LESER-CHARTS

Der *Pokémon*-Hype hat euch wieder erfasst: Der zweite *Mystery Dungeon*-Teil hat sich den Spitzenplatz gesichert und auf dem nächsten Rang folgen die *Diamant-* und *Perl-*Editionen. Wann kommt endlich die Platinum-Edition?

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Pokémon Mystery Dungeon: ...	1
2	3	Pokémon Diamant- und Perl-Edition	11
3	WE	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	8
4	4	New Super Mario Bros.	21
5	1	Mario Kart DS	29

Auslandscharts

JAPAN-CHARTS

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Daigasso! Band Brothers DX	DS
2	Neu	Derby Stallion DS	DS
3	3	Wii Fit	Wii
4	2	Mario Kart Wii	Wii
5	Neu	Tales of Symphonia: Ratatosk no Kishi	Wii

USA-CHARTS

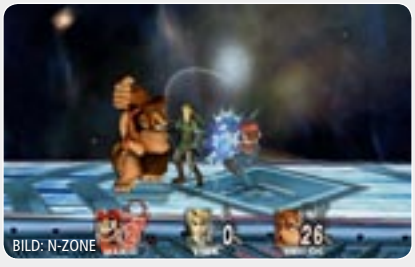


BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	System
1	3	Super Smash Bros. Brawl	Wii
2	3	Wii Play	Wii
3	1	Mario Kart Wii	Wii
4	4	Wii Fit	Wii
5	WE	Guitar Hero On Tour	DS

*Platzierung im Vormonat

Wii-Spiele im Überblick

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Seite die wichtigsten bislang getesteten Wii-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Ben 10 – Protector of Earth	05/08	68%	61%
Bomberman Land Wii	05/08	80%	61%
Death Jr.: Root of Evil	08/08	82%	80%
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	05/08	60%	67%
Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin und der ...	07/08		72%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Emergency Heroes	08/08	65%	67%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Iron Man	07/08		62%
Jumper: Griffin's Story	05/08		52%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Alone in the Dark	08/08		77%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Agatha Christie: Und dann gab's keines mehr	03/08		68%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
CSI: Crime Scene Investigation: Eindeutige Beweise	05/08		67%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Geheimakte Tunguska	06/08		85%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Kung Fu Panda	08/08	75%	76%
Obscure 2	06/08	75%	71%
Okami	07/08		90%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	05/08	74%	76%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution	06/08	79%	67%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Call of Duty 3	01/07		86%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Boom Blox	06/08	84%	82%
Bust A Move	06/08	58%	73%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dancing Stage: Hottest Party	05/08	80%	75%
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero: Aerosmith	08/08	86%	85%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Jenga World Tour	05/08	49%	43%
Kororinpa	04/07	75%	79%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Ninja Reflex	05/08	70%	70%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	77%	77%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	07/08	85%	83%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	05/08	68%	64%
Super Mario Galaxy	01/08		96%

RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Cars	01/07	71%	74%
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excite Truck	03/07	70%	81%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Mario Kart Wii	05/08	94%	87%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
MX vs. ATV: Untamed	06/08	80%	78%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
Speed Racer	07/08	74%	72%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08		88%
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
Fishing Master	04/08	68%	71%
Harvest Moon: A Magical Melody	05/08	60%	84%
MySims	11/07		78%
Sega Bass Fishing	05/08		67%
Star Trek: Conquest	07/08		46%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Balls of Fury	05/08	34%	29%
Family Ski	08/08	67%	68%
FIFA 08	11/07	86%	83%
King of Clubs	05/08	40%	38%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate Challenge	01/08	61%	63%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	80%
Sports Island	07/08	76%	67%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Top Spin 3	08/08	78%	77%
We Love Golf!	07/08	82%	80%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	67%	69%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

NINJA GAIDEN (DS)

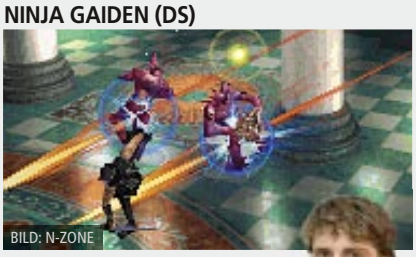


BILD: N-ZONE

Thomas Eder

Ein kurzweiliges Game, das die Steuerungsmöglichkeiten des DS optimal nutzt und mich darüber hinaus mit seiner schicken Aufmachung begeistert!

NICHTS (WEDER DS NOCH WII)

Christoph Kraus

In Anlehnung an unsere Reportage „Jetzt reicht's!" auf Seite 42 verweigere ich diesmal die Aussage. Ich brauche „richtige" Videospiele – und zwar sofort!

OKAMI (WII)

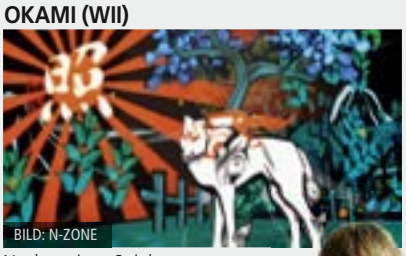


BILD: N-ZONE

David Martin

Nach meiner Spielepause während der Fußball-EM rotiert jetzt *Okami* im Laufwerk meiner Wii-Konsole. Ach ja: Warum wurde eigentlich das Bob-Ross-Spiel gecancelt?

PROFESSOR LAYTON ... (DS, US-VERSION)

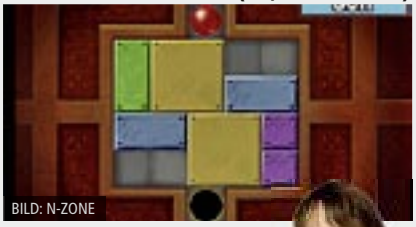


BILD: N-ZONE

Sebastian Stange

Mein Import-Tipp: Ihr löst im Verlauf der Story über 100 kleine Kopfnüsse. Wunderschön, witzig und herrlich unterhaltsam – so müssen DS-Spiele aussehen!

Die besten DS-Spiele im Überblick

Hier findet ihr die wichtigsten DS-Spiele mit Wertungen von über 70 %!

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Mega Man ZX	08/07		85%
Nanostray	11/05	73%	81%
Ninja Gaiden Dragon Sword	08/08		85%
Operation: Vietnam	01/08		73%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ace Attorney: Apollo Justice	07/08		84%
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Assassin's Creed: Altairs Chronicles	06/08		70%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Bomberman Land Touch! 2	06/08	84%	82%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Drawn to Life	10/07		78%
Eragon	01/07		74%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Geheimakte Tunguska	06/08		80%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
MegaMan ZX Advent	05/08		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%
Naruto: Ninja Destiny	04/08	70%	71%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Bust A Move DS	06/08	73%	76%
Cooking Mama	03/08		71%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Jewel Master: Cradle of Rome	07/08		76%
Know-how der Zauberkunst	05/08		73%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
Ninja Reflex	05/08	63%	66%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	76%	82%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Soul Bubbles	08/08		83%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	08/08	83%	81%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
SpongeBob und seine Freunde: Angriff der …	04/08	72%	74%
SpongeBob und seine Freunde: Schlacht um …	08/07	74%	72%
Spyro: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
MX vs. ATV Untamed	05/08	72%	72%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Race Driver: GRID	06/08	86%	84%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Dragon Quest Monsters: Joker	04/08	80%	82%
Dungeon Explorer	06/08	72%	65%
Etrian Odyssey	08/08		77%
Final Fantasy III	06/07		83%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	04/08	84%	86%
Final Fantasy IV	07/08		85%
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08		85%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Orcs & Elves	01/08	–	80%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam ...	08/08		76%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Theme Park	05/07		76%
The World Ends With You	06/08		88%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA Street 3	05/08	63%	65%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
New International Track & Field	07/08	87%	84%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2008	11/07	77%	75%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	81%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	81%	82%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Disney Friends	05/08	73%	75%
Final Fantasy Tactics A2	08/08		87%
Panzer Tactics DS	01/08	91%	89%
Schach	06/07	74%	74%
Sim City	08/07		72%
Steel Horizon	02/08	74%	69%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%
Zoo Tycoon 2	05/08	68%	70%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Die GameCube-Referenzen

Retro-Zock auf der Wii: Welche GameCube-Spiele lohnen sich wirklich?

REFERENZ EGO-SHOOTER
Metroid Prime 2: Echoes BILD: N-ZONE

REFERENZ STRATEGIE
Pikmin 2 BILD: N-ZONE

ACTION

Titel	Ausgabe	SP
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	12/03	91%
Viewtiful Joe 2	03/05	90%
Peter Jackson's King Kong	01/06	87%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	SP
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07	97%
The Legend of Zelda: The Wind Waker	05/03	95%
Resident Evil 4	04/05	95%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	SP
Soul Calibur II	10/03	90%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05	88%
Def Jam: Fight for N.Y.	12/04	87%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	SP
Metroid Prime 2: Echoes	13/04	94%
XIII	12/03	88%
Time Splitters Future Perfect	03/05	87%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	SP
Dancing Stage Mario Mix	11/05	84%
Super Monkey Ball 2	04/03	84%
Puyo Pop Fever	04/04	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	SP
Super Mario Sunshine	10/02	91%
Donkey Kong Jungle Beat	03/05	86%
Sonic Heroes	03/04	83%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	SP
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	13/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05	89%
Final Fantasy: Crystal Chronicles	04/04	88%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	SP
Animal Crossing	11/04	89%
Die Sims brechen aus	01/04	86%
Die Urbz: Sims in the City	01/05	80%

SPORT

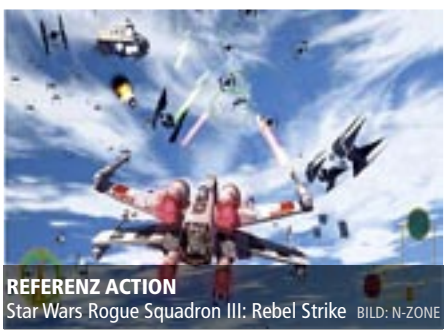
Titel	Ausgabe	SP
Madden NFL 2005	11/04	91%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04	90%
Mario Power Tennis	03/05	89%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	SP
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05	90%
Pikmin 2	11/04	90%
Phantasy Star Online Episode III	07/04	86%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	SP
Tony Hawk's Underground 2	12/04	91%
SSX On Tour	11/05	90%
Aggressive Inline	09/02	89%



REFERENZ ACTION
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike BILD: N-ZONE

REFERENZ ACTION-ADVENTURE
The Legend of Zelda: Twilight Princess BILD: N-ZONE

Viel Spielspaß für wenig Geld

Wusstet ihr, dass die Wii alle eure alten GameCube-Disks abspielt? Und dass der DS auch Game-Boy-Advance-Cartridges schluckt? Sparfüchse bekommen also viel Spielspaß für wenig Geld. Wir listen euch daher auf dieser Seite alle Spiele auf, die auch heute noch jeden Cent wert sind. Bei der Suche nach den Klassikern werdet ihr in Fachgeschäften, auf Auktionsplattformen im Internet sowie auf Flohmärkten fündig.

Mehrspieler-Hits

Diese Spiele dürfen auf keiner Multiplayer-Party fehlen:

Mario Kart: Double Dash!!	94%
Mario Power Tennis	92%
Soul Calibur II	90%
Super Smash Bros. Melee	90%
TimeSplitters Future Perfect	90%

BILD: N-ZONE

Game-Boy-Advance-Referenzen

The Legend of Zelda: The Minish Cap	93%
Super Mario World	92%
Fire Emblem	91%
Metroid Zero Mission	90%
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	90%
Golden Sun: Die verlorene Epoche	89%
Mario Power Tennis	89%

Angegeben ist jeweils die Singleplayer-Wertung. Bei älteren N-ZONE-Ausgaben griffen wir auf die Gesamtwertung zurück.

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Computec-Sommerfest: Bei guten Erdbeer-Shakes, Cocktails und feinem Hopfengold genießen wir die tolle Abendsonne, bis die Nacht anbricht. Dann schmeißt sich Thomas an den Grill und zaubert Nürnberger Bratwörscht, die fast schon so gut sind wie seine legendären Burger. Mit fettem Essen kennt er sich halt einfach aus!

Zweite Woche

Unser neuer Nordamerika-Korrespondent besucht vor seinem Abflug die Redaktion: Timo Klein berichtet ab August N-ZONE-exklusiv, was in der US-Szene abgeht. Sein erster Auftrag ist allerdings viel brisanter als alles, was ihn in New York erwartet: Er darf die Rennfahrerin Christina Surer ablichten. Thomas stellt sich überraschend ins Bild. Zwei Sexsymbole auf einmal – die Linse platzt!

Dritte Woche

E3! E3! Unser Online-Team läuft vom 14. bis zum 16. Juli im Turbo-Modus. „Bitte nicht stören!"-Halsketten sollen den Kollegen signalisieren: „Nicht ansprechen, sonst kühlen unsere Tastaturen ab – und das wäre jetzt nicht gut." Am Abend des dritten Messetages ist der ganze Zauber vorbei. Es hat sich gelohnt: Der Dampf, den wir in unsere Online-Berichterstattung gepumpt haben, schlug sich auch im Besucherzähler nieder – denn der lief mächtig heiß! Die höchsten Zuwachsraten hatten wir übrigens in der dritten Messenacht zu verzeichnen, als Nintendo *Pikmin 3* in einer geheimen Pressekonferenz enthüllte. Vielleicht sollten wir öfter mal Nachtschichten schieben, denn die besten Ideen kommen bekanntlich erst in der Schlummerphase.

Vierte Woche

N-ZONE investigativ: Aus dutzenden Leserbriefen geht hervor, dass ihr euch langsam wieder nach „richtigen" Spielen sehnt – denn Intelligenztrainer, Kochbücher, Pferdesimulationen und Minispielsammlungen sind auf lange Sicht bei der Oma oder der kleinen Schwester dann doch besser aufgehoben. Wir haben also die Industrie befragt, was sie vom Casual-Boom hält. Herausgekommen ist die Reportage „Jetzt reicht's", bei der auch ihr ein gewaltiges Wörtchen mitzureden habt. Wir wollen wieder richtig zocken!

AUF WOLKE SIEBEN Jeder brütet über dem N-ZONE-Redesign, nur einer fällt hin und wieder aus dem Rahmen. So sind halt die wahren Nintendo-Fans! BILD: N-ZONE

THOMAS EDER
30, Leitender Redakteur

… hat die Freude am Basketball wiederentdeckt und spielt Abend für Abend am Freiplatz um die Ecke – sofern es das Wetter zulässt, natürlich.

MUSIK-TIPP:
Richie Hawtin

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

… muss diesen Monat allen Mut aufbringen, um etwas loszuwerden, was ihm schon lange auf dem Herzen liegt. Das wird eine tolle Zeit!

CD-TIPP: Stellar Kart: All Gas No Brake

SEBASTIAN STANGE
26, Redakteur

… hat sich dank Flohmarkt endlich einen Traum erfüllt: ein 50er-Jahre-Damenrad von Miele! Dazu ein gewaltiger Ledersattel – doppelt gefedert.

MUSIK-TIPP:
Fujiya & Miyagi

STEFANIE SCHETTER
30, DVD-Redakteurin

… hat sich einen größeren Kühlschrank gekauft. Jetzt brauchen sich Käse, Schnitzel und Joghurts nicht mehr in Yoga-Knoten umeinanderzuwickeln.

DVD-TIPP:
Six Feet Under

DAVID MARTIN
22, Online-Redakteur

… blickt dem kommenden Software-Angebot für Wii und DS skeptisch entgegen. Hoffentlich bringen ihn *Call of Duty 5* und *GTA* durch den Winter.

MUSIK-TIPP:
Cavalera Conspiracy

DAVID MOLA
27, Layouter

… arbeitet mit Hochdruck am neuen Design der N-ZONE und ist gespannt, wie selbiges bei den Lesern ankommt. Nächsten Monat wissen wir alle mehr!

MUSIK-TIPP:
www.myspace.com/effloresceonline

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit play³, N-ZONE und Games Aktuell sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG

Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH

Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

TEST Mario Super Sluggers BILD: N-ZONE

Wii

54 Ferrari Challenge
58 Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia
60 Summer Sports
61 Der unglaubliche Hulk
61 Big Beach Sports
70 Mario Super Sluggers

Nintendo DS

62 Guitar Hero On Tour
64 Bangai-O Spirits
65 Space Invaders Extreme
66 Crazy Machines
66 Asterix Braintrainer
67 Igel Ärgern!
67 Doodle Hex
67 Top Spin 3
67 Kung Fu Panda

Ferrari Challenge

Rasanter Motorsport mit roten Männerträumen

AUTOR: THOMAS EDER

Was Rennspiele anbelangt, sind Freunde realistischer Fahrphysik bislang auf der Wii stark vernachlässigt worden. *Mario Kart, Exite Truck* und *Need for Speed* bieten allesamt auf ihre jeweils eigene Art und Weise ein spaßiges Fahrerlebnis, aber von Realismus und echtem Motorsport à la *Gran Turismo* oder *Forza Motorsport* kann hier wahrlich nicht gesprochen werden. Mit Ferrari hält hingegen ein anderer Rennspielansatz Einzug ins Genre, an den viele auf der Wii fast nicht geglaubt haben. Besonders die sogenannten Hardcore-Spieler, denen die Schwemme an aktuellen Casual-Games oder vom Schwierigkeitsgrad her nicht anspruchsvollen Titel missfällt, können sich in *Ferrari Challenge* wunderbar austoben. Aber auch Anfänger werden dank der Fahrhilfen einen umkomplizierten Einstieg in die Welt des virtuellen Motorsports finden.

Fakten

- Quartett-Kartenspiel
- Schadensmodell
- Tolle Fahrphysik
- Liebevolle Präsentation
- Original-Lizenz
- 16 Strecken
- 480p-/16:9-Darstellung

AUTSCH Das Schadensmodell der roten Flitzer ist rein optischer Natur. BILD: N-ZONE

SPIELSPASS VS. REALISMUS

Bei jedem ernsthaften Rennspiel, das eine realistische Fahrphysik bietet, stellt sich für Fans stets die Frage, wie weit die Entwickler gehen. Wird es eine reine Simulation, die enorme Eingewöhnungszeit benötigt und keine Fehler verzeiht? Oder werden Kompromisse eingegangen, damit dem Spieler nicht zu viel abverlangt wird? Oftmals entscheidet dieser Spagat zwischen spielerischem Tiefgang und Zugänglichkeit darüber, wie sehr ein Rennspiel den virtuellen Bleifuß auf der Piste – sprich vor dem Bildschirm – halten kann. Hier gehen die Entwickler von System 3 den richtigen Weg, indem sie dem Spieler Einstellungsmöglichkeiten geben, sodass man sich langsam an die Fahrphysik der Edel-Boliden herantasten kann. Wirklich viel – etwa wie in der *Gran Turismo*-Reihe – könnt ihr zwar nicht einstellen, aber immerhin die wichtigsten Parameter wie zum Beispiel Fahrhilfen, Federhärte, Anpressdruck und natür-

NACH WUNSCH Sowohl die Farbe als auch das Dekor eurer Fahrzeuge könnt ihr beliebig verändern. BILD: N-ZONE

WIE IN ECHT In der coolen Cockpit-Perspektive kommt das beste Motorsport-Feeling auf. BILD: N-ZONE

lich die Reifen. Dies wirkt sich deutlich spürbar beim Fahren aus – je weniger Fahrhilfen ihr einstellt, desto schwerer wird die Raserei. In puncto Schadensmodell geht der Entwickler System 3 ebenfalls Kompromisse ein: Eure Fahrzeuge nehmen in begrenztem Rahmen Schaden und werden nach schweren Kollisionen zumindest optisch in Mitleidenschaft gezogen. Wirklich detailliert und glaubhaft ist das Schadensmodell allerdings nicht. Bei der KI eurer Gegner gilt dasselbe: Zu kleineren Ausflügen ins Kiesbett und Remplern in engen Kurven kann es zwar durchaus ab und an kommen, die meiste Zeit aber kleben eure Widersacher auf der (einblendbaren) Ideallinie.

AUGENSCHMAUS?

Im Großen und Ganzen ist die Grafik zwar beachtlich für Wii-Verhältnisse, doch stößt sie auch oftmals an die Grenzen der Leistungsfähigkeit der Konsole: Einbrüche bei der Framerate und schwer übersehbares Kantenflimmern trüben den ansonsten recht ordentlichen Eindruck. Doch das Wichtigste bei einem Rennspiel ist das Geschwindigkeitsgefühl, das insgesamt gelungen ist und nur selten von den Rucklern in der Umgebung spürbar negativ beeinflusst wird. Fahrzeuge und Umgebungen sehen weitgehend gut aus – wenn ihr in der Cockpitperspektive allerdings zu nahe an eure Vordermänner ranfahrt, müsst ihr euch auf grobe Texturen und eine Menge Treppchen-Kanten einstellen. Dafür wiederum stechen die schönen Spiegelungen und Lichteffekte während der Rennen ins Auge. Bei Regen zum Beispiel spiegelt sich euer Flitzer auf dem Asphalt und das Wasser spritzt hinter euch nach oben. Von Regentropfen sieht man allerdings herzlich wenig – in der Cockpitperspektive weisen nur vereinzelte Regentropfen und die sich bewegenden Scheibenwischer auf Niederschläge hin. Akustisch macht das Spiel einen guten Eindruck: Die klassische Musik im Hauptmenü sorgt in Verbindung mit dem rotierenden (und dabei ruckelnden) Ferrari im Hintergrund für Gänsehaut bei Motorsport- und Ferrari-Fans. Im Spiel klingen sowohl die rennspieltypische Musik als auch die Ferraris sehr gut – diese hören sich realistisch und sehr glaubhaft an. Den Unterschied zwi-

Die Ferrari Challenge

Seit 1993 existiert die Ferrari Challenge, in der sich sportlich ambitionierte Besitzer der italienischen Traumwagen heiße Rennen liefern. Anfangs wurde die Challenge in Ferrari 348 Berlinettas ausgetragen, im Laufe der folgenden Jahre noch im F 355, dem F 360 Modena und aktuell im F 430. Die Fahrzeuge werden dabei geringfügig auf den Motorsport hin getrimmt und kommen in Europa in zwei Klassen zum Einsatz: Die für das Spiel namensgebende Tropheo-Pirelli-Klasse, in der professionelle Rennfahrer um jede Position kämpfen, und die Copa-Shell-Klasse, in der es etwas gemütlicher zur Sache geht. Weltweit wird die FC zudem noch in den USA und in Japan ausgetragen und erfreut sich großer Beliebtheit unter finanzstarken Ferrari-Fahrern – sowie auch einer wachsenden Fangemeinde normalsterblicher Motorsport-Anhänger.

ABGEDRIFTET Indem ihr die Fahrhilfen abschaltet, beeinflusst ihr den Schwierigkeitsgrad. BILD: N-ZONE

AQUAPLANING? Der Regen wirkt sich spürbar auf das Fahrverhalten der Boliden aus. BILD: N-ZONE

» Hier geht es einzig und allein darum, in schnellen und exotischen Wagen klassische Rennen zu fahren! «

QUERVERKEHR Mit etwas Übung und Fingerspitzengefühl zaubert ihr coole Drifts auf die Piste. BILD: N-ZONE

12-Zylinder sticht!

Quartett-Spiele sind wieder im Kommen! Das merkt man vor allem daran, dass diese mittlerweile zu den verschiedensten Themen wie Zeichentrickserien oder Kinofilme erscheinen und man nicht mehr nur die Werte von Autos, Zügen, Schiffen oder Flugzeugen miteinander vergleicht. In *Ferrari Challenge* ist ebenfalls als kleine Dreingabe ein Quartett-Spiel mit Modellen aus Geschichte und Gegenwart des italienischen Traditionsherstellers enthalten. So simpel das Spielprinzip auch sein mag, macht es dennoch eine Menge Spaß und eignet sich super für entspannende Pausen zwischen den heißen Rennen auf der Piste.

ZEITVERTREIB Sollte euch mal nicht nach rasen sein, könnt ihr relaxt eine Runde Quartett spielen BILD: N-ZONE

schen der Rennversion eines 360 Modena und einem GTO aus den 60er-Jahren hört man sofort! Wie viel Liebe Mark Cale, Entwicklerlegende, Produzent des Spiels, Ferraristi und zuvor auch Teilnehmer an der Ferrari Challenge, in das Spiel gesteckt hat, merkt man daran, dass er den Rennfahrer Tiff Needell als Kommentator für die Einführung gewinnen konnte, der auf sehr unterhaltsame Weise die englischen Autosendungen *TopGear* und *Fifth Gear* moderierte. Außerdem stand den Entwicklern Bruno Senna, Neffe der Formel-1-Legende Ayrton Senna und GP2-Rennfahrer als Berater für Fahrphysik und Fahrgefühl zur Seite.

Einen geteilten Eindruck hinterlässt die Steuerung: Diese funktioniert mit dem Nunchuk und der Wii-FB hervorragend – lediglich die FB müsst ihr etwas seitlich halten, da ihr mit dem Zeigefinger den unteren Trigger beschleunigt und mit dem Daumen auf den Tasten 1 und 2 schaltet. So lassen sich die Fahrzeuge wunderbar und feinfühlig über die Piste manövrieren, während man mit der bewegungssensitiven Steuerung doch seine Probleme hat – vor allem, wenn man mit der Hand schaltet. Dann lenkt ihr nämlich nicht nur mit der Wii-FB, sondern müsst auch durch Bewegungen schalten, wodurch Verschalten und Lenkfehler vorprogrammiert sind.

DIE FERRARI CHALLENGE FÜRS WOHNZIMMER

Auf Dauer können die verschiedenen Spielmodi wie Herausforderung, Arcade und Zeitrennen motivieren und vermitteln genau das, worauf es Herrn Cale und seinem Team ankommt: Vom Sofa aus an der Ferrari Challenge teilzunehmen und dem Spieler ein Feeling für diese zu geben. Euch erwarten zwar keine Sonderaufgaben wie Drift-Challenges oder Hindernisparcours, aber die gibt es nun mal nicht bei der Ferrari Challenge. Hier geht es einzig und allein darum, in den schnellen und exotischen Wagen klassische Rennen zu fahren! Großes Manko für gesellige Raser-Naturen: Auf einen Mehrspieler-Modus wurde gänzlich verzichtet! Im Großen und Ganzen ist das Spiel trotzdem ordentlich gelungen, auch wenn die Technik gelegentlich einen Strich durch die Rechnung macht und Fun-Racer-Anhänger auf Dauer die Abwechslung etwas vermissen könnten. Motorsport-Begeisterte werden ihre Freude an dem Spiel haben und sich wenig an der stellenweise ins Trudeln kommenden Grafik und dem Fehlen „anderer" Rennevents à la *Need for Speed* stören. Für diesen Spielertypus ist das Spiel seine 80% auf jeden Fall wert – wer hingegen Motorsport für stupides Gekreise auf langweiligen Strecken hält, wird mit *Ferrari Challenge* kaum etwas anfangen können. ■

THOMAS EDER
sammelt Fliegen auf der Seitenscheibe.

Als Fan sportlichen Fahrens war ich natürlich besonders gespannt, wie sich *Ferrari Challenge* auf der Wii anfühlen wird. Ich wurde nicht enttäuscht, was das Fahrgefühl und meist auch die Präsentation betrifft, doch hatte ich meine Probleme mit der bewegungssensitiven Steuerung. Mit der Standard-Steuerung via Wii-FB und Nunchuk kam ich Welten besser zurecht und hatte ordentlich Spaß auf der Piste. Eine coole Alternative zu Fun-Racern à la *Mario Kart* & Co, hinter der zudem noch eine Menge Liebe zum Detail steckt – auch wenn die Technik stellenweise in die Knie geht und die Jagd nach Bestzeiten auf Dauer etwas eintönig werden kann!

FERRARI CHALLENGE

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	System 3
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	22. August 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.system3.com
Alternativen:	Need for Speed ProStreet

- Tolle Fahrphysik
- Gutes Motorsport-Feeling!
- Schwache Bewegungssteuerung
- Technik nicht konstant

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 73% SOUND 81%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	80%

Liebevoll entwickelter, aber auch etwas spezieller Motorsport-Titel, der etwas Tiefgang ins Genre bringt!

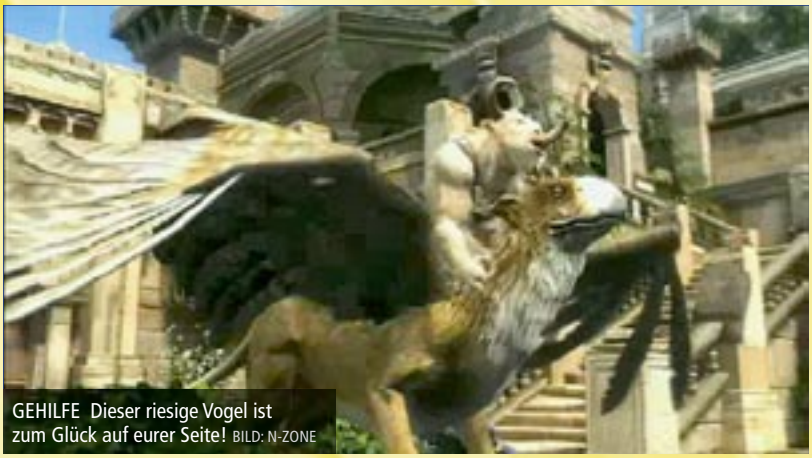
Fette Browser-Games – jetzt auf www.videogameszone.de!

Spaßig, spannend, kostenlos!

BIGPOINT präsentiert geniale Browsergames auf videogameszone.de.

Klicke im Community-Fenster auf „Flash-Games“ und starte durch...

Chaos Cars · FB-Manager · Manager Games · X-Blaster · BIGPOINT



GEHILFE Dieser riesige Vogel ist zum Glück auf eurer Seite! BILD: N-ZONE

FILMSZENE Diese Zwischensequenzen sind dem gleichnamigen Spielfilm entnommen. BILD: N-ZONE

Fakten

- Mehr als 20 spielbare Charaktere
- In Kooperation spielbar
- Szenen aus gleichnamigen Film enthalten
- Von den Machern von Lego Star Wars und Lego Indiana Jones

Die Chroniken von Narnia Prinz Kaspian von Narnia

Ein neues Meisterwerk der Lego-Indy-Entwickler?

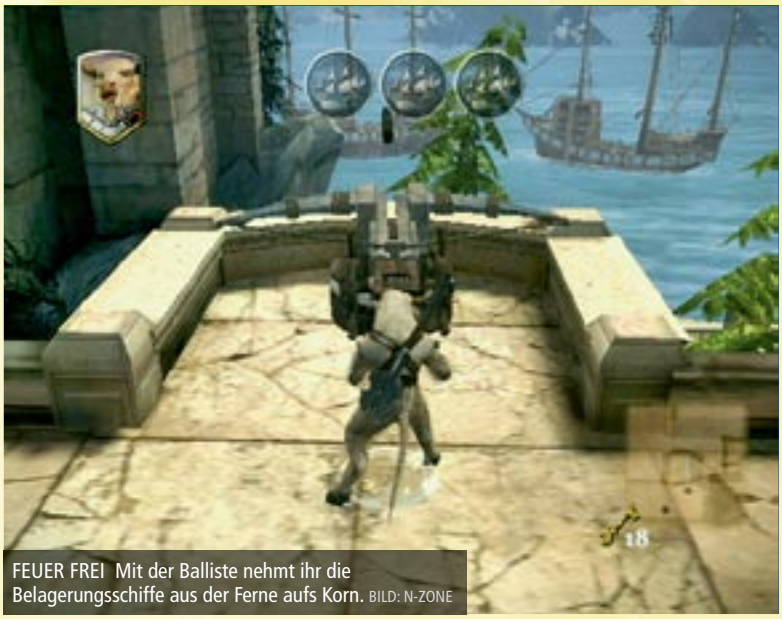
AUTOR: FELIX KOTHE

Narnia steht vor einer gewaltigen Krise: König Miraz hat sich unrechtmäßig den Thron des Märchenlandes unter den Nagel gerissen und Thronerbe Kaspian ins Exil verbannt. Der junge Prinz sieht allerdings nicht tatenlos zu, sondern bereitet sich auf den Kampf mit dem finsteren Diktator vor. Zu Hilfe kommen ihm die vier ruhmreichen Helden aus dem ersten *Narnia*-Teil, Peter, Edmund, Susan und Lucy. Die erkennen bei ihrer Rückkehr in das Zauberland das einst so friedvolle Narnia nicht mehr wieder. Was für die vier vor gerade einmal zwölf Monaten geschah, ist in der Fantasy-Welt bereits Jahrtausende her. Aslan, der weise Löwe, ist verschwunden; Finsternis breitet sich über das schöne Bilderbuchland aus. Zeit, erneut in die Rolle eines Helden zu schlüpfen und Prinz Kaspian bei der Befreiung von Narnia zu unterstützen!

KEINE HELDENTAT!

Traveler's Tales liefert mit *Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia* eine Film-Versoftung zum gleichnamigen Kinostreifen ab, die sich abgesehen von der packenden Story nicht aus der Masse an mittelmäßigen Titeln hervortun kann. Merkwürdig, wo doch allein der Name Traveller's Tales für unterhaltsame, sauber programmierte Action-Adventure-Kost steht, wie uns beispielsweise ein *Lego Star Wars* lehrte.

Das erste Manko sind die sage und schreibe zwanzig spielbaren Figuren. Das ist zwar eine beachtliche Zahl, nur leider nützt auch das große Charakter-Aufgebot nichts, wenn jede Spielfigur seelenlos wirkt. Von den witzig anzusehenden Lego-Männchen sind wir deutlich mehr Charme gewohnt. Auch die NPC-Statisten, die mit der Intelligenz eines Vorschlaghammers auf alles und jeden einprügeln, tragen nicht unbedingt dazu bei, sich tiefer in die Spielwelt hineinversetzt zu fühlen. Dies vermag schon eher der tolle Soundtrack. Die akustische Opulenz der Melodien ist über jeden Zweifel erhaben, wird nur leider etwas durch die weniger gelungenen Soundeffekte verunstaltet. Aus technischer Sicht weiß auch das Umgebungs- und das Gegner-Design zu begeistern. Zwar wäre der Titel in dieser Form auch problemlos auf dem Cube zu realisieren gewesen,



FEUER FREI Mit der Balliste nehmt ihr die Belagerungsschiffe aus der Ferne aufs Korn. BILD: N-ZONE

CHAOS In einem solchen Wirrwarr kann man schnell Freund und Feind verwechseln. BILD: N-ZONE

WUNDERLAND Die vier Kids freuen sich, zurück in Narnia zu sein. BILD: N-ZONE

GALOPP Der Zentaur ist schnell zu Fuß ... äh, zu Huf. BILD: N-ZONE

angesichts des grafischen Unterdurchschnittsniveaus aller Wii-Spiele ist *Prinz Kaspian von Narnia* jedoch eine kleine Augenweide. Tadel fängt sich der Titel von unserer Seite jedoch für die misslungene Kollisionsabfrage ein. Präzision wird dem Spieler nur selten abverlangt. Mit Pfeil und Bogen wird quasi automatisch gezielt; Schläge und Schwerthiebe sitzen sogar, wenn sich euer Gegner hinter euch befindet! Aus diesem Problem resultiert ein ungesund niedriger Schwierigkeitsgrad, weswegen sich der Titel vor allem für jüngere Spieler eignet.

FANSACHE

Neben den wenigen, aber deutlichen Mängeln kann *Prinz Kaspian* vor allem durch die zwischendurch ablaufenden Filmszenen und die im Ansatz vorhandene spielerische Freiheit begeistern. *Narnia*-Fans werden sich im virtuellen Land ihrer Träume ohnehin sofort heimisch fühlen. Dennoch bleibt die Frage offen, was die Jungs von Traveler's Tales geritten hat, den Qualitätspegel nach einem so grandiosen *Lego Indiana Jones* zurückzuschrauben. Die sauber programmierten, gut aussehenden und intelligent designten *Lego*-Welten lässt *Prinz Kaspian von Narnia* schon ein bisschen vermissen. Über dieses Defizit helfen der gute kooperative Zweispielermodus und der ordentliche Soundtrack nur bedingt hinweg. So bleibt der Videospieleinstand von Herrn Kaspian nicht mehr und nicht weniger als eine hauptsächlich für Fans empfehlenswerte Filmversoftung. ■

FELIX KOTHE
ist zu Tode gelangweilt.

Dass mir hier eine eher stiefmütterlich programmierte Filmumsetzung vorgesetzt wird, ist zwar ärgerlich, aber angesichts des Kinostarts keine Überraschung. Viel verwunderlicher finde ich die Tatsache, dass diese spielerische Enttäuschung aus dem Hause Traveler's Tales stammt. Von den schlauen Köpfen, die unter anderem hinter *Lego Star Wars* stecken, bin ich deutlich gehaltvollere Videospielkost gewohnt. Hoffentlich finden die Jungs mit *Lego Batman* zu ihrer alten Stärke zurück!

DIE CHRONIKEN VON NARNIA: PRINZ KASPIAN VON NARNIA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Disney Interactive Studios
Entwickler:	Traveler's Tales
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	17. Juli 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.buenavistagames.com
Alternativen:	The Legend of Zelda: Twlight Princess

- + Zwischensequenzen aus dem Film
- – Schlechte Kollisionsabfrage
- – Schwache Geräuschkulisse
- – Aufgaben wiederholen sich ständig

WERTUNG STEUERUNG 61% GRAFIK 65% SOUND 60%

MULTIPLAYER **69%** SINGLEPLAYER **68%**

Mittelmäßige Filmumsetzung, die in erster Line für Narnia-Fans interessant ist.

Summer Athletics

Die olympischen Spiele sind eröffnet!

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Dieses Jahr ist es so weit: Die olympischen Spiele in Peking stehen an. Nachdem Mario und seine Freunde schon seit geraumer Zeit auf Medaillenjagd sind, bringen nun die Entwickler von 49Games mit *Summer Athletics* einen potenziellen *Mario & Sonic*-Konkurrenten auf den Markt. In insgesamt 26 verschiedenen Disziplinen darf man sich offline entweder mit computergesteuerten Gegnern oder bis zu vier Freunden duellieren. Doch ob das Spiel trotz fehlender Lizenz das Zeug zum Hit besitzt?

AB IN DEN SPORTDRESS!

Am besten beginnt ihr *Summer Athletics* im Karrieremodus, wo ihr euch zuerst einen eigenen Spieler erstellt oder euch für einen vorgefertigten Sportler entscheidet. Der Charaktereditor bietet euch eine gewaltige Handlungsvielfalt, so könnt ihr sogar den Augenwinkel einstellen und den Abstand der Ohren bestimmen. Ist das alles erledigt, geht's auch schon an die erste Sportart – je nachdem, welche Olympiade ihr gewählt habt, gibt es eine andere Kombination der Sportarten zu bestreiten. Vor der ersten Bewährungsprobe dürft ihr euren Charakter noch verstärken, indem ihr Trainingspunkte verteilt. Nach jeder erfolgreich absolvierten Disziplin bekommt ihr weitere Punkte, die eure Werte aufbessern, um mehr Ausdauer oder Kraft zu bekommen. Seid ihr dann endlich auf dem Turnierplatz angekommen, wird euch noch kurz die Steuerung der jeweiligen Sportart mit Text und Bildern erklärt, bevor ihr selbst Hand anlegen dürft. Dabei wird die Bewegungssteuerung der Wii-Fernbedienung sehr gut genutzt. Beim Speerwerfen zum Beispiel haltet ihr die FB über eurer Schulter, ganz so, als ob ihr einen Speer tragen würdet. Ihr drückt und haltet die B-Taste, um zu beginnen. Auf- und Ab-Bewegungen der FB simulieren den Anlauf, dann bestimmt ihr durch Neigen den Abwurfwinkel und werft den Speer dann durch das Loslassen der festgehaltenen Taste. Was sich schwierig anhört, ist unglaublich intuitiv und sehr realistisch. Ebenso sind die anderen Sportarten und Disziplinen mit einer speziell abgestimmten Steuerung ausgerüstet, die einem jeweils das Gefühl gibt, tatsächlich diese Sportarten zu betreiben.

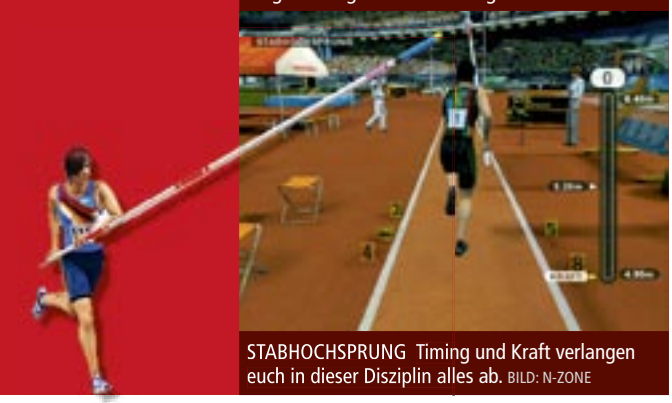
AUF MEDAILLENKURS?

Im Multiplayermodus darf man zudem noch einen sogenannten Arcade-Modus spielen. Dann haben die Charaktere die Möglichkeit, sich selbst während der Wettkämpfe zu boosten, was mit netten Effekten angezeigt wird und wirklich hilfreich ist. So rennt ihr plötzlich viel schneller oder könnt noch weiter springen. Puristen können die Disziplinen aber auch klassisch gegen andere spielen. Grafisch ist das Spiel leider keine Augenweide, die Animationen sind allesamt nett, wirken aber stellenweise etwas holprig und nutzen leider nicht das volle Potenzial der Wii. Soundtechnisch wurde alles richtig gemacht, selbst der Kommentator wirkt nicht störend, wie in so vielen anderen Genrevertretern. Trotz fehlender Lizenz und fehlendem Online-Modus, *Summer Athletics* ist rundum gelungen und glänzt mit einer guten Steuerung und vielen Disziplinen. Pünktlich zu Olympia kommt hier eine anständige Alternative zu *Mario und Sonic*, vor allem Freunde realistischer Sportspiele werden *Summer Athletics* mögen. ■

Fakten

- 26 verschiedene Disziplinen …
- … in 7 verschiedenen Kategorien
- Riesige Vielfalt bei der Charaktererstellung
- Komplexe Steuerungsmanöver

AVATAR Die Möglichkeiten der Charaktererstellung sind unglaublich vielseitig. BILD: N-ZONE



STABHOCHSPRUNG Timing und Kraft verlangen euch in dieser Disziplin alles ab. BILD: N-ZONE

BOGENSCHIESSEN Nur wer ein ruhiges Händchen hat, kommt hier ans Ziel! BILD: N-ZONE

TURMSPRINGEN Schwünge des Controllers lassen euch hier einen Salto springen. BILD: N-ZONE

SPEERWERFEN Mit genügend Ausdauer knackt man den Weltrekord sicherlich! BILD: N-ZONE

SEBASTIAN BILLMEIER
ist topfit!

So viel habe ich mich schon lange nicht mehr vor meiner Wii bewegt. Und ich danke den Entwicklern, dass keine Mii-Verschnitte integriert wurden. So oder so hat man hier ein perfektes Spiel für zwischendurch – aber auch für längere Sessions, das *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* Konkurrenz macht.

SUMMER ATHLETICS

Genre:	Sport
Hersteller:	dtp Entertainment AG
Entwickler:	49Games
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-4
Web:	www.summerathletics.com
Alternativen:	Mario & Sonic bei den ...

- Sehr viele Disziplinen
- Arcade-Modus möglich
- Grafisch nicht auf der Höhe der Zeit
- Steuerung in einigen Disziplinen zu komplex

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 74% SOUND 78%

MULTIPLAYER **80%** SINGLEPLAYER **76%**

Tolles Spiel – trotz grafischer Schwächen gerade zur Olympiade eine gute Alternative zu Mario und Sonic!

Big Beach Sports

Partystimmung auf einer einsamen Insel?

VIDEO AUF DVD

FUSSBALL Auch wenn es so aussieht, beim virtuellen Kicken geht es nicht wirklich heiß her. BILD: N-ZONE

WURF Bei Boccia gilt es, möglichst nah an eine kleine Kugel heranzuwerfen. BILD: N-ZONE

Big Beach Sports soll uns den Sommer nach Hause ins Wohnzimmer bringen. Zumindest war das so geplant, denn in der Praxis sieht das dann doch etwas anders aus … Auf einem tropischen Eiland kann der Spieler sich einen persönlichen Avatar erstellen und diesen wahlweise auf dem DS weiter bearbeiten. Danach wählt man eine der sechs verschiedenen Disziplinen Fußball, Volleyball, Football, Disk-Golf, Cricket oder Boccia. Natürlich hat jede Sportart eine bewegungssensitive Steuerung spendiert bekommen – im Falle von Boccia wäre das beispielsweise eine Wurfbewegung, bei Fußball ist es eine Art Schlag mit der Fernbedienung. Da alle Disziplinen aber sehr einfach umgesetzt sind, kommt schnell Ernüchterung auf. Das Spiel fordert nicht wirklich und Erfolg und Misserfolg scheinen sehr stark vom Zufall abzuhängen. Mit menschlichen Gegnern kann man zumindest kurzzeitig Spaß haben, aber dieser hält sich auch hier stark in Grenzen. Die Figuren sind gerade mal auf gehobenem Mii-Niveau und auch der Rest des Eilands sieht nicht wirklich besser aus. Wie man es auch sieht, man ist mit Genrevertretern wie *Sports Island* besser beraten, denn die motivieren zumindest länger als *Big Beach Sports*. **(sb)**

TEST

BIG BEACH SPORTS

Genre:	Sport
Hersteller:	THQ
Entwickler:	HB Studios Multimedia
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-4
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Sports Island

WERTUNG STEUERUNG 58% GRAFIK 54% SOUND 48%

MULTIPLAYER **57%** SINGLEPLAYER **46%**

Uninspirierte Sportspielsammlung mit geringem Umfang, selbst auf einer Party nicht wirklich ein Spaßgarant.

Der unglaubliche Hulk

Eine typische Filmumsetzung?

VIDEO AUF DVD

STARK Wer eine Straßenlaterne als Waffe einsetzen kann, ist mit Sicherheit furchteinflößend. BILD: N-ZONE

SUPERKRÄFTE Spezialfähigkeiten wie die Heilkraft Hulks helfen euch, in New York zu überleben. BILD: N-ZONE

Passend zum aktuellen Kinostreifen hat Sega nach *Iron Man* auch gleich für den Hünen Hulk ein Spiel gebastelt, in dem man sich im virtuellen New York austoben darf. Dazu gehört neben dem Verprügeln etlicher Feinde natürlich auch das Retten von Menschen. In der frei begehbaren Stadt kann man nebenher natürlich noch allerhand zerstören, Autos herumschleudern, Straßenzüge verwüsten und Laternen ausreißen, um Speerwerfen zu üben. Ob man der Story folgt oder lieber einige der Side-Quests erfüllt, bleibt dem Spieler selbst überlassen – die Zwischensequenzen sind zumindest nett anzusehen. Was sehr spannend klingt, ist aber alles andere als gut umgesetzt. Das Springen und Klettern durch New York verliert durch die geringe Weitsicht seinen Reiz, Gegenstände verhalten sich keinesfalls physikalisch korrekt und Grafikfehler wie Laternen, die in Häuserwänden verschwinden, kommen mehr als einmal vor. Dass alle Missionen eigentlich dasselbe Ziel haben, ist nicht gerade abwechslungsreich. Zumindest die Steuerung ist gelungen, auch wenn die Kamera einem oftmals einen Strich durch die Rechnung macht. Selbst hartgesottene Hulk-Fans lassen dieses Spiel liegen! **(sb)**

TEST

DER UNGLAUBLICHE HULK

Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Edge of Reality
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.sega-europe.com/hulk
Alternativen:	Spider-Man 3

WERTUNG STEUERUNG 58% GRAFIK 56% SOUND 50%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **47%**

Gute Ideen, verpackt in einer öden Filmumsetzung, die weder spielerisch noch technisch überzeugt.

NOTEN IN SERIE Auch in Guitar Hero On Tour spielt ihr möglichst lange Notenfolgen. BILD: N-ZONE

VOLLE POWER Mithilfe der Starpower jagt ihr den Punkte-Multiplikator in ungeahnte Höhen. BILD: N-ZONE

TRÄGE RÖHRE In einer Gitarrenschlacht wird der Verstärker eures Gegners überlastet. BILD: N-ZONE

AUTOGRAMMJÄGER Um schnell ins Spiel zurückzufinden, unterzeichnet ihr fix das Buch. BILD: N-ZONE

Fakten

- Guitar-Hero-Plektrum
- Austauschbare Guitar-Grip-Designs
- Exzessiver Gebrauch des DS-Mikrofons
- 26 Songs
- Guitar-Grip-Aufsatz via GBA-Slot
- Multiplayer-Battles

Guitar Hero On Tour

Guitar Grip anschnallen! Plektrum zücken! Abrocken!

AUTOR: MAIK KOCH

Um alle Zweifel auszuräumen: *Guitar Hero On Tour* rockt! Und zwar ordentlich! Der Guitar-Grip-Aufsatz hält, die Steuerung funktioniert punktgenau und die Guitar-Battles wurden richtig schick aufpoliert. Dank neuer Special-Items werden die Steuerungsmöglichkeiten des Nintendo DS vollends ausgeschöpft. Egal ob ihr ins Mikrofon brüllt, um die Starpower zu entfesseln, oder in einer Gitarrenschlacht fix ein Fan-Shirt signiert, *Guitar Hero On Tour* bringt das Rock-Gefühl der großen *Guitar Hero*-Brüder nahezu perfekt auf den DS.

ROCK AND ROLL ALL NITE

Guitar Hero On Tour funktioniert sowohl mit dem grauen Original-DS als auch mit dem Nintendo DS Lite. Ein spezieller Connector für den Guitar Grip liegt dem Spiel bei und wird von euch bei Bedarf ganz einfach ausgetauscht. Für Handheld-Rocker mit großen Händen empfiehlt es sich sogar, den Original-DS-Connector auch für den DS-Lite zu verwenden. Genug der Erklärungen: Guitar Grip in den GBA-Slot einstöpseln, Plektrum rausholen und schon wird losgerockt. Solisten versuchen sich idealerweise im Karriere-Modus an den insgesamt 26 Songs oder üben gleich die verbesserten Gitarrenschlachten gegen den Computer. Dabei stehen euch wie gewohnt die Schwierigkeitsgrade Leicht, Mittel, Schwer und Profi zur Auswahl. Im Gegensatz zu den Heimkonsolen-Varianten bietet der Guitar Grip lediglich vier statt der üblichen fünf Grifftasten. Trotzdem bleibt das Gameplay sehr anspruchsvoll – auch ohne orangefarbene Taste. Der Anschlag der Noten auf dem Touchscreen verlangt auch auf dem DS jede Menge Rhythmusgefühl. Schnelle Notenfolgen meistert ihr am besten durch flinke Auf- und Abschläge mithilfe des *Guitar Hero*-Plektrums. Zwar bieten die 26 Songs aus den verschiedensten Genres – von alternativen Pop-Klängen bis hin zu klassisch heftigen Grunge-Riffs – eine solide Abwechslung, aber trotzdem hätte es auch der eine oder andere Top-Hit mehr sein dürfen!

GUITAR HERO PUR!

Habt ihr euch einmal eingespielt und die passende DS-Haltung gefunden, geht *Guitar Hero On Tour* richtig ab! Besonders die aufgepeppten Gitarren-Schlachten machen den DS-Ableger zu einem wahren Mehrspieler-Fest. So zündet ihr beispielsweise die Gitarre eures Gegners an, ersetzt flink eine gerissene Saite auf eurer eigenen Klampfe oder lasst euren Widersacher T-Shirts, Zettel oder sogar Fische signieren. Die zahlreichen Spezial-Items, die sich die Jungs von Vicarious Visions extra für die Duelle der DS-Ausgabe der *Guitar Hero*-Serie ausgedacht haben, bringen ordentlich Abwechslung ins Spiel und erfrischen das Gameplay merklich. Das i-Tüpfelchen auf diese fantastischen

DS-ORIGINAL Durch einen größeren Aufsatz funktioniert der Guitar Grip auch mit dem grauen Ur-DS. BILD: N-ZONE

AUS DEM GEHEIMLABOR So sah der Guitar Grip in einer sehr frühen Konzeptphase aus. BILD: ACTIVISION

Multiplayer-Gitarrenschlachten wäre mit Sicherheit ein Online-Modus gewesen, auf den wir aber leider verzichten müssen. Trotz dieses kleinen Wermutstropfens hat *Guitar Hero On Tour* den puren Spielspaß im Gepäck.

ZUGABE! ZUGABE!

Die Mini-Ausgabe der *Guitar Hero*-Serie funktioniert, unterhält und bietet selbst Profis – allein durch Guitar Grip und Plektrum – eine völlig neue *Guitar Hero*-Erfahrung. Bevor der Guitar Grip richtig sitzt, benötigt ihr zu Beginn etwas Eingewöhnungszeit. Das lohnt sich aber spätestens nachdem ihr das erste Battle gegen einen „echten" Mitspieler gewonnen habt. Neben den sehr guten spielerischen Komponenten ist die Soundqualität für DS-Verhältnisse wirklich hervorragend. Am besten genießt ihr den Rock-Titel mit Kopfhörern. *Guitar Hero On Tour* will keinesfalls die *Guitar Hero*-Serie umkrempeln oder sogar revolutionieren. Vielmehr vermittelt *On Tour* eine neue, handliche und unglaublich frische *Guitar Hero*-Erfahrung und zeigt auf eine innovative Art und Weise, dass *Guitar Hero* auf einem Handheld fantastisch funktioniert. ■

MAIK KOCH
rockt auch in der U-Bahn.

Bereits nach den ersten Noten ist *Guitar Hero On Tour* ein Hit! Besonders die aufpolierten Guitar Battles haben mich besonders beeindruckt. Zwar ist die *On Tour*-Songliste recht schnell durchgespielt, trotzdem strotzt *Guitar Hero On Tour* nur so vor spielerischer Frische und Innovation. Ein mehr als gelungener Titel!

GUITAR HERO ON TOUR

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Vicarious Visions
Entwickler:	Activision
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	17. Juli 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.guitarhero.com
Alternativen:	–

- Aufgepeppte Gitarrenschlachten
- Das GH-Konzept funktioniert auf DS
- Kein Online-Modus
- Zu wenige Hits

WERTUNG STEUERUNG 86% GRAFIK 85% SOUND 90%

MULTIPLAYER **88%** SINGLEPLAYER **85%**

Spielerische Hochform und coole Gameplay-Ideen machen aus Guitar Hero On Tour den erwarteten Hit.

Die komplette Song-Liste

Folgende 26 Tracks sind in Guitar Hero On Tour dabei:

1. Ok Go - „Do What You Want" nowdio
2. No Doubt - „Spiderwebs"
3. Jet - „Are You Gonna Be my Girl" nowdio
4. Blink 182 - „All the Small Things"
5. Twisted Sister -„We're Not Gonna Take it" nowdio
6. Nirvana - „Breed"
7. Smash Mouth - „All Star"
8. Tokio Hotel - „Monsoon"
9. Pat Benatar -„Hit Me With Your Best Shot" nowdio
10. Maroon 5 - „This Love"
11. Heroes del Silencio - „Avalancha"
12. Bloc Party - „Helicopter" nowdio
13. Europe - „Rock the Night"
14. KISS - „Rock and Roll All Nite" (cover by Line 6)
15. Beatsteaks - „Monster" nowdio
16. Ca Me Vexe - „Mademoiselle K" nowdio
17. Santana - „Black Magic Woman" (cover by Line 6)
18. Stray Cats - „Stray Cat Strut" nowdio
19. ZZ Top - „La Grange" (cover by Line 6)
20. Skid Row - „Youth Gone Wild" (cover by Wavegroup)
21. Ozzy Osbourne - „I Don't Want to Stop"
22. Incubus - „Anna Molly"
23. Red Hot Chili Peppers -„Knock me Down" nowdio
24. Stevie Ray Vaughan - „Pride And Joy"
25. Lynyrd Skynyrd - „I Know A Little" (cover by Wavegroup)
26. Freezepop - „I Am Not Your Gameboy"

Übrigens: In die markierten Songs hört ihr auf nowdio.de kostenlos rein und bei Gefallen ladet ihr euch die Songs einfach in feinster MP3-Qualität herunter. Mehr Infos findet ihr unter www.nowdio.de. nowdio

ALBERN Die Story wird zwischen den 17 Trainingsmissionen erzählt. BILD: N-ZONE

AUSNAHME Manchmal ballert ihr auch genretypisch auf viele kleinere Gegner. BILD: N-ZONE

SELTSAM Besiegte Gegner hinterlassen Früchte, die euch neue Spezialenergie geben. BILD: N-ZONE

SUCHBILD Entdeckt ihr in diesem typischen Screenshot die Spielfigur? BILD: N-ZONE

GENREWECHSEL Diese Stage ist spielerisch ein Schiebepuzzle. BILD: N-ZONE

FIESE FALLE Trefft ihr hier den Rand, befreit ihr eine unbezwingbare Armee. BILD: N-ZONE

Fakten

- Das erste Bangai-Spiel erschien für N64
- 179 Levels, alle von Anfang an spielbar
- Level-Editor
- Ihr tauscht Levels per Sound
- Nahezu keine Story
- Kooperativer Mehrspielermodus

Bangai-O Spirits

Chaotisch, chaotischer, Bangai-O!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Wer Shooter mag, kommt kaum an Treasure vorbei. Der Entwickler hat sich mit Spielen wie *Ikaruga* oder *Sin & Punishment* direkt in eure Herzen geballert. Daher ist es besonders spannend, wenn der neueste Treasure-Shooter für den DS erscheint. Allerdings ist *Bangai-O Spirits* alles andere als ein gewöhnliches Ballerspiel.

DER BILDSCHIRM BEBT

Das Spielprinzip klingt zunächst ganz normal: Ihr steuert per Digipad einen Kampfroboter durch allerlei Missionen, wobei ihr dessen Bewaffnung selbst bestimmt. Da gibt es zielsuchende Raketen, Napalm-Geschosse, ein Schwert, einen Schutzschild oder eine Keule. Spannend ist die Möglichkeit, zwei Angriffe zu kombinieren. Ihr könnt beispielsweise zielsuchende Napalm-Geschosse abfeuern. Jede Waffe hat Vor- und Nachteile, ihr müsst also für jede Mission die perfekte Waffenkombination finden. Viel wichtiger als eure normalen Geschosse sind jedoch die verschiedenen EX-Angriffe – und hier wird es richtig abgefahren. Haltet die Schultertaste gedrückt und ihr ladet einen Angriff aus bis zu 100 Projektilen auf. Diese haben außerdem bis zu vierfache Sprengkraft, je nachdem, wie viele gegnerische Geschosse sich in eurer Nähe befinden. Feuert ihr EX-Angriffe ab, wird der Bildschirm bis zum letzten Pixel mit Effekten verstopft – und auch eure Gegner wehren sich gern ebenfalls mit Schwärmen von Raketen. Dabei kann es passieren, dass das Spiel extrem ins Stocken gerät, was aber nicht weiter stört – schließlich werdet ihr ohnehin Probleme haben, eure Spielfigur im Bildschirmchaos zu finden.

KREATIVE SPIELIDEEN

Die Levels machen das Spiel endgültig zum Exoten. Es gibt Levels, die überlebt ihr keine Sekunde, wenn ihr falsch reagiert. Es gibt Levels, die eigentlich Schiebepuzzles sind. Manchmal müsst ihr Kettenreaktionen auslösen oder ihr dürft kein einziges Mal den Level an sich treffen, da ihr sonst Horden von Gegnern befreit. Ein klassischer Shooter ist *Bangai-O Spirits* also nicht. Ein unglaublich kreatives, motivierendes und extrem seltsames Spiel ist es allemal. Hier muss euer Geschmack entscheiden! ■

SEBASTIAN STANGE ist völlig baff.

Oh mein Gott! Oh mein Gott! Was ist das nur für ein abgefahrenes Spiel? Wie genial ist das denn? Kompromissloser als *Bangai-O Spirits* könnte Action auf Nintendos DS nicht sein. Zwar kann die Optik nicht wirklich was, dafür gibt es die krassesten Gefechte, die ihr je auf einem Handheld ausgetragen habt.

BANGAI-O SPIRITS

Genre:	Action
Hersteller:	D3 Publisher/Koch Media
Entwickler:	Treasure
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	22. August 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.d3p.co.uk
Alternativen:	Nanostray

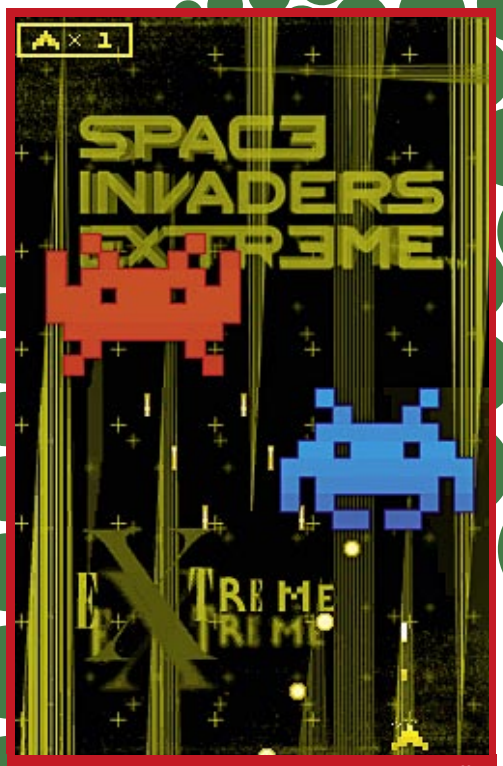
- Unglaublich actionreich
- Extrem motivierend
- Cleverer Leveleditor
- Schlichte Grafik

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 73% SOUND 75%

MULTIPLAYER **80%** SINGLEPLAYER **80%**

Darauf haben Shooter-Fans gewartet. Bangai-O Spirits ist herrlich schwer und extrem abwechslungsreich.

FARBRAUSCH Ihr werdet kaum Zeit haben, euch auf die vielen Anzeigen zu konzentrieren. BILD: N-ZONE



BOSSKAMPF Die Endgegner sind teilweise wirklich kniffelig und nur mit der richtigen Taktik zu meistern. BILD: N-ZONE

WIE DURCH BUTTER Mit Spezialwaffen ballert ihr euch dem Highscore entgegen. BILD: N-ZONE

Space Invaders Extreme

Die beste Frischzellenkur, die der Klassiker je erlebt hat

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Es gibt Spieleklassiker, die schon duzende Male neu aufgelegt wurden – ohne wirklichen Erfolg. *Pac-Man* oder *Bomberman* erscheinen beispielsweise immer wieder als runderneuertes Spiel, prinzipiell macht aber die Ur-Version aber mindestens genauso viel Spaß. Mit *Space Invaders* war das bisher nicht anders, doch Taito bewies mit *Space Invaders Extreme*, dass es auch anders geht.

PIMP MY KLASSIKER

Spielerisch bleibt alles beim Alten: Ihr steuert euer Geschütz nach links und rechts und ballert damit auf verschiedene Angriffswellen knuffiger Pixel-Aliens, die euch unerbittlich näher kommen. Alles andere wurde jedoch zum Teil extrem verändert. Da wäre die abgefahrene Grafik mit grandios animierten Hintergründen und allerlei coolen Effekten. Da wären verschiedene Extra-Waffen und Bonusrunden, die immer wieder für Abwechslung sorgen. Doch am meisten beeindruckt die Soundkulisse des Spiels. In die immer intensiver werdenden Elektronik-Beats der Hintergrundmusik fügen sich die Geräusche explodierender Gegner und eurer Schüsse nahtlos ein. Ihr ballert euch sozusagen euren eigenen Soundtrack zusammen, wobei es nicht lange dauert, bis ihr in einen trancearti-gen Zustand gelangt. Irgendwann wird das Spiel jedoch immer schwieriger und schon nach wenigen Stages dürfte die psychedelische Ballerei vorerst ein Ende haben. Danach hilft nur eins: üben, üben und nochmals üben!

BRUTAL SCHWER, ABER GUT

Gut, dass das geniale Gameplay so motivierend ist, dass man so schnell nicht die Finger von *Space Invaders Extreme* lassen kann. Der Mehrspielermodus für zwei Spieler – es gibt auch eine Single-Card-Variante – macht ebenfalls Spaß. Ihr schickt eurem Kontrahenten durch gutes Spielen Extra-Gegner auf den Hals. Ganz so begeistern wie das spacige Hauptspiel kann der Modus aber nicht. ■

SEBASTIAN STANGE
ist hin- und hergerissen.

Ich hasse dieses Spiel! Es ist verflucht! Immer wieder lässt es mich scheitern und doch macht es so viel Spaß, dass ich erneut zum DS greife. Selten habe ich ein so gelungenes und sylishes Klassik-Remake gezockt. Genauso selten habe ich jedoch ein dermaßen knüppelschweres Game erlebt. Hardcore-Gamer, hier habt ihr euer Spiel!

SPACE INVADERS EXTREME

Genre:	Action
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Taito
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	2. Juli 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.kochmedia.de
Alternativen:	Nanostray

- Geniale Inszenierung
- Abwechslungsreiches Gameplay
- Single-Card-Multiplayer
- Extrem schwer

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 79% SOUND 88%

MULTIPLAYER **84%** SINGLEPLAYER **86%**

Ein geniales Klassiker-Remake, das nicht nur technisch beeindruckt, sondern auch spielerisch wirklich fordert.

Fakten

- 11 Stages mit je 15 Angriffswellen
- Bosskämpfe
- Online-Highscores
- Unterstützt das Rumble-Pak
- Vier Spezialfähigkeiten
- Wird sehr schnell teuflisch schwer

Asterix Braintrainer Premium Edition

Super-Gallier auf den Spuren von Dr. Kawashima

GELANGWEILT Der korpulente Gallier Obelix sehnt sich nach ein paar Sandsäcken ... äh, Römern. BILD: N-ZONE

SIMPEL Dieses Puzzle zusammenzusetzen ist wahrlich keine große Herausforderung für ältere Spieler. BILD: N-ZONE

Asterix und Obelix wollen eure grauen Zellen auf Trab bringen! Dabei schlüpft ihr in die Rolle des jungen Galliers Grautvornix und absolviert am laufenden Band die klassischen Knobeldisziplinen, wie wir sie schon aus zahlreichen anderen Gehirntrainern kennen. Darunter befinden sich zum einen clevere Merk-, Logik- und Geschicklichkeitsspielchen und zum anderen traditionelle Grundrechen- und Puzzle-Aufgaben. Zwischendurch gibt's immer mal wieder ein paar hübsche, im Stil der klassischen Asterix-Comics gehaltene Bilderserien zu sehen, in denen alle beliebten Charaktere aus dem Asterix-Universum enthalten sind. Prima: Statt uns mit einem weiteren nur mittelklassigen Jump & Run zu langweilen, bekommen wir mit *Asterix Brain Trainer* ein sinnvolles Lernprogramm vorgesetzt, dessen Disziplinen vom pädagogischen Wert unumstritten, qualitativ aber durchwachsen sind. Denn aufgrund des niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrades werden lediglich Kinder im Vor- bzw. Grundschulalter angesprochen – alle anderen gucken in die Röhre. Einen Pluspunkt gibt's übrigens für die netten beigepackten Goodies wie DS-Spielhüllen und Zusatz-Touchpens. **(fk)**

TEST

ASTERIX BRAINTRAINER

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Little Worlds Studio
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-4
Web:	www.atari.de
Alternativen:	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 70% SOUND 70%

MULTIPLAYER **73%** SINGLEPLAYER **72%**

Im Comic-Stil gehaltener Asterix-Denkspaß auf Vor- bzw. Grundschulniveau. Unterhaltsam und lehrreich.

Crazy Machines

So macht auf dem DS sogar der Physikunterricht richtig Spaß!

RÄTSEL Die schwarze Billardkugel muss das Gewicht in den grünen Bereich befördern. Schon gelöst! BILD: N-ZONE

SCHWIERIGER Rote Ballons fliegen immer nach oben. Dieser hier schubst gleich die blaue Bowlingkugel an. BILD: N-ZONE

Manche Spielkonzepte sind einfach nicht totzukriegen, was im Falle von *Crazy Machines* auch gut so ist. Denn die Experimente der verrückten Maschinen sind heute noch fast genauso unterhaltsam wie vor zehn Jahren. Es geht darum, dass ihr auf einem Reißbrett die verschiedensten Vorrichtungen und Objekte so anordnet, dass durch physikalisch korrekte Abläufe beispielsweise ein Gegenstand an einem bestimmten Ort landet. Zur Verfügung stehen euch unter anderem Elektromotoren, Fließbänder, Luftballons und Bowlingkugeln. Das Ganze regt Kreativität und logisches Denken des Spielers an und ist darüber hinaus auch noch zu einem gewissen Grad lehrreich. Allzu harte Kopfnüsse solltet ihr allerdings nicht erwarten: Die Zeiten eines *Evermore Incredible Machines* sind vorbei. Das ändert jedoch nichts am nach wie vor unterhaltsamen Spielprinzip. Neben den herkömmlichen Experimenten könnt ihr im Reißbrett-Modus eure eigenen Puzzles zusammenbauen und diese dann via WiFi an Freunde versenden. Außerdem gibt es einen neuen Spielmodus, in dem ihr bereits in Gang gesetzte Experimente auflöst. Alles in allem ein hervorragender Zeitvertreib für Jung und Alt! **(sb)**

TEST

CRAZY MACHINES

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	dtp Entertainment
Entwickler:	FAKT Software
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	29. August 2008
Spieler:	1
Web:	www.fakt-software.com
Alternativen:	Crazy Machines (PC)

WERTUNG STEUERUNG 73% GRAFIK 60% SOUND 64%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **76%**

Knobel-Klassiker für unterwegs, der heute wie vor zehn Jahren prächtig unterhält.

Top Spin 3

Filzball-Trommelfeuer für unterwegs

Den Tennisschläger haben wir zuletzt bei *SEGA Superstars Tennis* geschwungen. In *Top Spin 3* dürft ihr anstatt mit Sonic & Co mit „echten" Sportprofis antreten. Stars wie Roger Federer, Andy Roddick oder Boris Becker geben sich in 2K Sports' neuem Tennis-Hit die Ehre. Dass das Spielprinzip daraus besteht, per Tennisschläger den gelben Filzball über ein niedrig gespanntes Netz zu befördern, dürfte jedem klar sein. Das funktioniert in *Top Spin 3* komplett per Tastendruck. Euer Talent könnt ihr im Freien Spiel, Turnier, Multiplayer-Modus und den Minispielen unter Beweis stellen. Dass in Sachen Spielphysik nicht das Niveau der stationären Plattformversionen erreicht wird, ist nachvollziehbar, aber dennoch schade. Tennisfreunde werden zwar auch auf dem DS mit *Top Spin 3* ihren Spaß haben, sind aber mit der Wii-Fassung besser beraten. **(fk)**

AUFSCHLAG Der erste Ballkontakt benötigt Fingerspitzengefühl. BILD: N-ZONE

TEST
TOP SPIN 3

Genre:	Sport
Hersteller:	2K Sports
Entwickler:	PAM Developement
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-2
Web:	www.2ksports.com
Alternativen:	SEGA Superstars Tennis

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 78% SOUND 77%

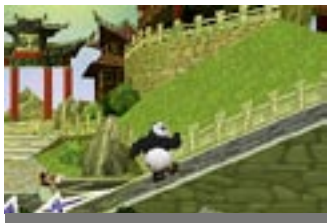
MULTIPLAYER **72%** SINGLEPLAYER **70%**

Handheld-Portierung einer Genre-Größe. Erste Wahl ist und bleibt der große Bruder.

Kung Fu Panda

Panda Po punktet prächtig

Panda Po war sein ganzes junges Leben lang Küchenhilfe in einem asiatischen Restaurant. Höchste Zeit also, die überflüssigen Pfunde durch ein wenig Kampfsporttraining dahin schmelzen zu lassen. Das ist eh bitter nötig, denn der fiese Tai Lung hegt finstere Weltherrschaftspläne. Und so lässt sich Po von Meister Shifu zum Drachenkrieger ausbilden, um an der Seite der legendären Furiosen Fünf dem Übeltäter und seinen fiesen Schergen das Handwerk zu legen. *Kung Fu Panda* bietet traditionelle, schön anzusehende Jump&Run-Kost, die auf das nicht ganz ideale, aber funktionierende Zusammenspiel von Tasten- und Stylus-Steuerung setzt. Die Qualität eines *Jagdfieber* wird aufgrund der zu einfachen Rätsel und der relativ belanglosen Konfrontationen zwar zu keinem Zeitpunkt erreicht, die Fans von Po, Tigress, Shifu und Co. werden jedoch trotzdem Gefallen an dem Jump & Run finden. **(fk)**



KARATE KID Mit dem Stylus vermöbelt ihr Schurken. BILD: N-ZONE

TEST
KUNG FU PANDA

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.activision.de
Alternativen:	Jagdfieber

WERTUNG STEUERUNG 71% GRAFIK 76% SOUND 76%

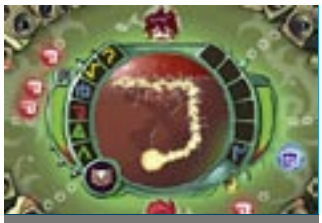
MULTIPLAYER **-** SINGLEPLAYER **71%**

Nette Filmumsetzung, an der jüngere Spieler ihre Freude haben werden.

Doodle Hex

Wenn der Stylus zum Zauberstab wird ...

Die eher unbekannte spanische Spieleschmiede Tragnarion Games kreiert mit ihrem *Doodle Hex* einen gelungenen DS-Einstand. In dem Geschicklichkeitsspiel schlüpft ihr in die Rolle eines Zauberlehrlings, der an einer magischen Universität in die Geheimnisse der Runen eingeweiht wird und sich fortan mit seinen Mitschülern duelliert. Das läuft wie folgt ab: Ihr pinselt bestimmte Runen, also Zaubersprüche, auf den Touchscreen, mit denen ihr euren Gegner verflucht. Verschiedene Zeichnungen haben die unterschiedlichsten Wirkungen, was dem interessanten Prinzip eine taktische Note verleiht. Wer als Erstes die Energie seines Gegenübers auf Null geflucht hat, gewinnt. Das Prinzip macht durchaus Spaß, ihm fehlt allerdings eine angemessene Präsentation in Form von lebendigen Charakteren und einer fesselnden Story. Schade, denn Potenzial birgt *Doodle Hex* allemal! **(fk)**



FLUCH Auf der rechten Kreisbahn findet ihr eure eigenen Zauber. BILD: N-ZONE

TEST
DOODLE HEX

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Pinnacle Software
Entwickler:	Tragnarion Studios
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-2
Web:	www.tragnarion.com
Alternativen:	Actionloop

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 70% SOUND 71%

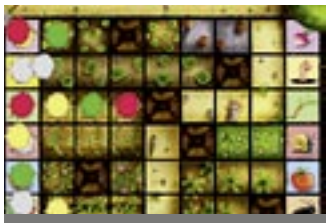
MULTIPLAYER **78%** SINGLEPLAYER **75%**

So gut flucht selbst der Potter nicht! Netter und ausbaufähiger Geschicklichkeitsspaß.

Igel Ärgern!

Ein Fall für den Tierschutzverein?

Igel Ärgern! ist ein Brettspiel-Urgestein des letzten Jahrhunderts. Es geht darum, dass ihr eure drei Igel mit taktisch klugen Zügen von einem Ende des Spielfeldes zum anderen befördert. Dabei muss jedoch berücksichtigt werden, dass die stacheligen Tierchen pro Runde nur einmal vertikal und einmal horizontal bewegt werden dürfen. Wer zuerst alle drei Igel im Häuschen hat, gewinnt. Das liest sich nicht nur langweilig, sondern spielt sich auch weitgehend so. Die älteren Brettspielsemester sollen sich dabei nicht auf die Füße getreten fühlen, doch wenn selbst ein *Monopoly* so langsam, aber sicher an Reiz verliert, ist ein *Igel Ärgern!* im 21. Jahrhundert doch etwas fehl am Platz. Dass aus technischer Sicht leider nur unterdurchschnittliche Kost geboten wird, unterstreicht diese traurige Tatsache zusätzlich. **(fk)**



LAHM Das Spielgeschehen motiviert – wenn überhaupt – nur kurzzeitig. BILD: N-ZONE

TEST
IGEL ÄRGERN!

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	dtp Entertainment
Entwickler:	Oxygen Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-6
Web:	www.oxygengames.net
Alternativen:	42 Spieleklassiker

WERTUNG STEUERUNG 50% GRAFIK 34% SOUND 40%

MULTIPLAYER **55%** SINGLEPLAYER **51%**

Angestaubtes Retro-Brettspiel, das unnötigerweise auf dem DS wiederbelebt wird.

BLICK NACH JAPAN

SEBASTIAN BILLMEIER kommentiert.

Der Ton macht die Musik …

Wirklich revolutionäre Spielideen sind in Europa echte Mangelware. Unsere Freunde im Land der aufgehenden Sonne haben jedoch Spaß an wirklich ausgefallenen Titeln. Vor allem Musik und Töne haben es den Japanern scheinbar angetan. So gibt es dort Spiele wie *Dragon Tamer Sound*, in dem man Drachen durch die eigene Stimme und Gesang erweckt. Aber auch Alltagsgeräusche sind wichtig, um den Drachen zu füttern – so wird im offiziellen Trailer sogar das Geräusch einer Klospülung für die Fütterung verwendet! Sehr kurios, aber mindestens genauso spannend – eben ein völlig anderes Spielerlebnis. Scheinbar hat man den DS als Plattform für Musikspiele entdeckt. Wer *Elite Beat Agents* mag, sollte ein Auge auf die beiden Japan-Originale der *Ouendan*-Reihe werfen. Poppige Japanostücke verlangen einem höchste Konzentration und viel Rhythmusgefühl ab, sind aber auch unglaublich fesselnd. Ein etwas anderes Beat 'em Up findet man mit *Custom Beat Battle*. Darin kämpft ihr gegen allerlei Animekrieger - so weit, so normal. Eure Spezialattacken haben jedoch einen Rhythmus, den ihr einhalten müsst. Das ist wirklich originell und klingt auch toll, ist aber bisher leider fernostexklusiv. Doch wer weiß, vielleicht haben wir Glück: Immerhin kommt jetzt mit *Bangai-O Spirits* ein Spiel nach Europa, in dem man mit Tönen sogar ganze Levels übertragen kann! Also folgen vielleicht auch andere Spiele, die uns viel musikalisches Talent abverlangen werden und das Mikro des DS aufs Äußerste strapazieren. Zu hoffen ist es!

NEWS-TICKER

GESPRÄCH ZWISCHEN DS UND WII?

In einem Interview während der E3 wurde Shigeru Miyamoto gefragt, ob es vielleicht möglich wäre, Voice-Chat zwischen Wii und DS anzubieten. Schließlich bekommt die Wii mit Wii Speak ein Mikrofon, während der DS bereits eines eingebaut hat. Die Technologien der beiden Systeme seien jedoch sehr unterschiedlich, so Miyamotos Antwort, man werde das aber genau untersuchen.

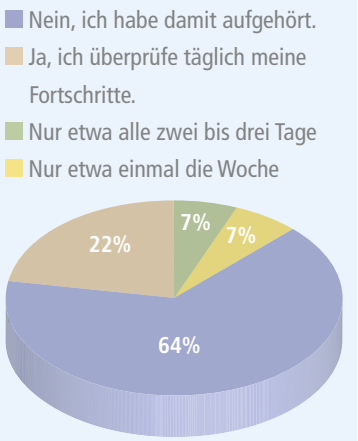
Der Wii-Fit-Effekt lässt nach

Über die Hälfte der Käufer hat mit dem Training aufgehört.

DIVERSE | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** Erhältlich, **Web:** www.nintendo.de

Wii Fit verkaufte sich weltweit extrem erfolgreich. Der Mix aus Training und Unterhaltung, die innovative Waage, die stylishe Aufmachung und die genialen Minispiele ließen das Spiel zum Bestseller werden. Doch Sport strengt an und wird man dank *Wii Fit* länger diszipliniert trainieren als etwa nur mit einem Fitnessvideo? Das japanische Magazin *IT Media* befragte ein halbes Jahr nach dem Release 1.000 Leser und *Wii Fit*-Besitzer. Das Ergebnis: 64 Prozent der Käufer haben inzwischen damit aufgehört, *Wii Fit* zu benutzen. Das spricht Bände. Anscheinend hilft auch die spielerischste Aufmachung nicht wirklich, die Leute zum täglichen Training zu animieren. Andererseits erscheint diese Quote vielleicht nur hoch, ist in Wirklichkeit aber deutlich besser als bei Fitnessvideos oder -studios. Es ist schwer zu sagen, schließlich ist es auch ganz normal, ein Spiel irgendwann aufzugeben – wenn es einfach nicht allzu viel Spaß macht oder man sich daran satt gespielt hat. Erfreulich sind da doch die 22 Prozent, die immer noch täglich dabei sind. Wie steht es eigentlich mit eurem Training? Falls ihr *Wii Fit* besitzt, schreibt uns doch eure Erfahrungen mit dem Spiel. Seid ihr immer noch eifrig dabei, habt ihr aufgegeben oder zockt ihr nur die Minispiele? Und habt ihr einen Effekt auf euren Körper bemerkt? Wir finden das megaspannend und freuen uns auf eure Zuschriften. Auf Seite 74 könnt ihr nachlesen, wie unsere Redaktion per Post oder Mail erreichbar ist. **(sst)**

Trainieren Sie diszipliniert jeden Tag mit Wii Fit?



LUFT RAUS? Ein großer Teil der Wii-Fit-Käufer hat das Training inzwischen aufgegeben. BILD: NINTENDO

Japan- und US-Termine

In den USA oder in Japan erscheinen viele Wii- und DS-Spielehits meist mehrere Wochen früher als bei uns. Importfreunde sehen hier auf einen Blick, wann ein lohnenswerter Titel kommt.

Japan-Termine

Biohazard 0	Wii	Erhältlich
Dragon Quest 5	DS	Erhältlich
Metal Slug 7	DS	Erhältlich
Knights in the Nightmare	DS	Erhältlich
Twilight Syndrome	DS	Erhältlich
Lost in Blue: Shipwrecked	Wii	7. August
Sigma Harmonics	DS	21. August
Pokémon Platinum	DS	13. Sept.
Away Shuffle Dungeon	DS	16. Oktober
Saihai no Yukue	DS	Herbst 2008

US-Termine

Trauma Center 2	DS	Erhältlich
Top Spin 3	DS	Erhältlich
Final Fantasy IV	DS	Erhältlich
Rock Band	Wii	Erhältlich
Final Fantasy Fables: Choco. D.	Wii	Erhältlich
Madden NFL 09	Wii	12. August
Line Rider 2	Wii	12. August
N+	DS	12. August
Mario Super Sluggers	Wii	7. September
Spore Creatures	DS	7. September

Dokapon Kingdom

Wenn Mario Party und Rollenspiel aufeinandertreffen …

DIVERSE | **Hersteller:** Atlus, **Termin:** 31. Oktober 2008 (USA), **Web:** www.atlus.com

Große Worte: *Dokapon Kingdom* verspricht, Freundschaften zerstören zu können. Das liegt an der witzigen Spielmechanik, schließlich erlebt ihr im Spiel die typischen RPG-Abenteuer als Brettspiel. Und da geht es alles andere als fair zu. Anfangs entscheidet ihr euch für eure Klasse – ihr könnt Dieb, Krieger oder Magier sein – und erhaltet vom König eure Aufträge. Danach bewegt ihr euch abwechselnd über das Spielbrett, wobei eine Fernbedienung für vier Spieler ausreicht. Sie wird einfach immer weiter gegeben. Euer Ziel ist es, euren Auftrag als Erster zu erfüllen und euren Konkurrenten ins Handwerk pfuschen. Je nach Feld kämpft ihr gegen Bösewichte, kauft neue Items oder befreit Dörfer. Mit der Zeit steigt ihr immer weiter auf, erst bei Stufe 99 ist Schluss. Landet ihr auf einem Feld, auf dem schon ein Mitspieler ist, kommt es zum Kampf. Wer siegreich ist, darf seinen Konkurrenten entweder bestehlen, ihm schlechte Gegenstände aufzwingen oder ihm einen Streich spielen. Letzteres ist herrlich böse. Ihr könnt die Frisur eures Opfers versauen, seinen Namen ändern oder es mit Krakeleien beschmieren. Am Ende dürfte kein Spieler mehr so aussehen, wie er ins Abenteuer gestartet ist. Der putzige Grafikstil täuscht vielleicht etwas, doch der Titel hat es faustdick hinter den Ohren. Falls ihr also Lust auf ein Party-Rollenspiel voller kleiner Gemeinheiten habt, dann hofft mit uns auf einen Europa-Release. **(sst)**

PEINLICHES KOSTÜM Wetten, dieser Spieler hatte ursprünglich kein Teddy-Kostüm an? BILD: ATLUS

HARTE BANDAGEN Der Comic-Stil steht dem Spiel prächtig! Ob es wohl wirklich Freundschaften ruiniert? BILD: ATLUS

Logitech bringt das Wii-Keyboard!

Die Drahtlos-Tastatur bietet einige Sonderfunktionen.

HARDWARE | **Hersteller:** Logitech, **Termin:** August (USA), **Web:** www.logitech.com

Spätestens wenn *Animal Crossing: City Folks* erscheint, werdet ihr dringend eine Tastatur für eure Wii brauchen. Es gibt in der knuffigen Lebenssimulation schließlich viel zu tippen und da führt einfach kein Weg an einer Tastatur vorbei. Logitech bringt im August ein offizielles Drahtlos-Keybard für die Wii heraus. Es wird mit einem Funk-Dongle an den USB-Port der Wii angeschlossen und bietet spezielle Tasten, die euch die Bedienung des Internetkanals erleichtern. Ihr springt damit vorwärts und rückwärts durch eure besuchten Seiten oder zoomt per Tastendruck. In den USA wird die schicke Tastatur etwa 50 Dollar kosten. Wann sie in Deutschland erscheint, ist uns noch nicht bekannt – allzu lange sollte es jedoch nicht dauern. **(sst)**

SCHICK Die edle Funktastatur wird sogar vom offiziellen Wii-Logo geschmückt! BILD: LOGITECH

AKTUELLES AUS DEN USA

BENJAMIN BECKER berichtet.

Nintendo auf Casual-Kurs

Der diesjährige E3 Media & Business Summit spaltet die Nintendo-Fangemeinde mehr denn je: Während die einen Nintendos unermüdlichen Innovationsdrang loben und schon mal Musikunterricht für *Wii Music* nehmen, beschweren sich die anderen über den Mangel an „großen" Ankündigungen. Nicht erst seit der *Zelda*-Enthüllung aus dem Jahr 2004 werden ja gerade an die Nintendo-Pressekonferenz stets höchste Erwartungen gestellt. Diese wurden in diesem Jahr aus Gamer-Sicht aber enttäuscht. Zwar ließ Miyamoto im Verlauf der Messe augenzwinkernd durchsickern, dass Fortsetzungen zu *Super Mario Galaxy, Pikmin, New Super Mario Bros., Zelda* sowie *Kid Ikarus* wohl in der Mache seien, das vorrangige Bekenntnis zu Gelegenheitsspielern wurde allerdings erneut bekräftigt. Besonders deutlich wurde dies, als Miyamoto auf mögliche *Wave Race*- und *1080°*-Fortsetzungen angesprochen wurde, die perfekt zum neuen Balance Board passen würden: Diese seien zwar denkbar, momentan wolle er sich durch Titel wie *Wii Fit Resort* aber viel eher auf die Erweiterung der Käuferschaft konzentrieren. Die angesprochenen Zielgruppen werden sich sicherlich über die neuen Interaktionsmöglichkeiten via Wii Motion Plus und das Wii-Speak-Mikrofon freuen, Vielspieler müssen wohl oder übel zur Konkurrenz schielen. Wieso Nintendo die verschiedenen Spielerinteressen nicht unter einem Hut vereint, ist mir dabei unverständlich. Wieso nicht sowohl *Wii Fit Snowboarding* als auch *1080°*? Oder Voicechat auch unabhängig von *Animal Crossing*? Aber vielleicht tut sich in dieser Hinsicht ja noch etwas.

NEWS-TICKER

Wii HOLT 360 EIN Obwohl Microsoft mit der Xbox 360 ein Jahr früher als die Wii auf den Markt kam, wurde sie inzwischen von Big-N eingeholt. Bis Ende Juni wurden in den USA 10,9 Millionen Wiis verkauft. Die Xbox 360 ging seit ihrer Einführung 10,4 Millionen Mal über den Ladentisch.

NERVENSÄGE Na, wer darf in einem Mario-Sportspiel nicht fehlen? Genau, Waluigi, das lange Elend! BILD: N-ZONE

Super Mario Stadium Family Baseball

Mit der ganzen Familie ins Stadion: Hält Mario die Base sauber?

VIDEO AUF DVD

Fakten

- Nachfolger von Mario Superstar Baseball
- Bild in 16:9 und 480p
- Ton in Dolby ProLogic II
- Mehr als 40 spielbare Figuren
- Kommt 2008 auch in Europa heraus

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Die *Mario Tennis*-Serie war noch nie so populär wie etwa *Mario Kart*. Zwar gab es auch in *Mario Power Tennis* ein paar coole Spezialmanöver, aber gegen die Kugelwillis, roten Koopa-Panzer, falschen Fragezeichen und Dreier-Pilze aus dem Rüpel-Renner konnte einfach kein anderes *Mario*-Sportspiel anstinken. Auch *Mario Golf* hatte hier das Nachsehen. Noch mehr im Schatten, zumindest in Europa, steht allerdings *Mario Baseball*, das erstmals 2005 auf dem GameCube erschien. Namco Bandai hat jetzt den zweiten Teil in Japan veröffentlicht und wir waren live beim Heimspiel dabei. Der Schock kommt uns allerdings schon beim Aufreißen der japanischen Verpackung, denn der Titel *Family Baseball* verheißt in unseren Ohren nichts Gutes. Will Nintendo mit einer Vereinfachung des Gameplays etwa wieder die Gelegenheitsspieler anziehen und Core-Gamer verprellen?

HAU WEG DAS DING! Die Steuerung kennt man schon von Wii Sports. Wii-FB schleudern genügt! BILD: N-ZONE

MITNICHTEN!

Wir können euch versichern: *Super Mario Sluggers*, wie der Titel hierzulande und in den USA heißen wird, bietet exakt die Spieltiefe, die auch den GameCube-Vorgänger prägte. 41 Charaktere (also sechs mehr als in *Super Smash Bros. Brawl*) sind am Start, wenn im Stadion die große Baseball-Party steigt. Unter den Nintendo-VIPs sind auch einige Sportanfänger wie Flügel-Gumba, Kamek und – Überraschung! – die Inselbewohner aus *Super Mario Sunshine*. Wer lieber mit seinem virtuellen Abbild spielen möchte, darf auch die obligatorischen Miis auswählen – fast schon Standard in einem Wii-Spiel. Für den flotten Einstieg entscheiden wir uns zunächst für eine Minispiel-Runde in Donkey Kongs Dschungel-Stage: Alle paar Sekunden ploppen hier Fässer aus

einer gigantischen Kanone heraus und ihr müsst die Holztonnen mit eurem Schläger malträtieren. Kombos schüren dabei die Highscore-Jagd. Zum Schlagen halten wir einfach die Wii-Fernbedienung wie bei *Wii Sports* und hauen munter drauflos. Das Ganze funktioniert ziemlich gut, nachdem wir das richtige Timing raushaben. *Mario Kart Wii* und *Super Smash Bros. Brawl* haben's schließlich vorgemacht: Alternative Steuermethoden sind immer eine feine Sache. So auch hier: Wer mag, kann *Super Mario Stadium* ganz klassisch mit der quer gehaltenen Wii-Fernbedienung loszocken. Im Baseball-Modus lasst ihr den Ball von eurem Teamkameraden durch Druck auf die Zifferntasten auf die Reise schicken. Der B-Trigger befördert den Ball über den Platz. Allerdings ist die Kontrolle eurer wuseligen Mitstreiter an der Base mit dem Digikreuz etwas hakelig – das funktioniert mit dem Analogstick des Nunchuks deutlich besser.

JA WIE SCHAUT'S DENN AUS?

Was die Optik der Arenen betrifft, hat sich Namco Bandai am typischen Nintendo-Setting bedient: In der Eiswelt stolpern wir beispielsweise über die Eisblöcke, die es schon im *Mario Bros.*-Spielautomaten gab. Solche Anleihen an alte Klassiker lockern das Spielerlebnis merklich auf. Die sonstige Grafik ist in etwa so schmackhaft wie die Rückentextur eines Gumbas: zweckmäßig, aber definitiv nicht hübsch. Auch bei den Animationen war wohl nicht allzu viel Entwicklungszeit nötig: Die meisten wirken wie 1:1 aus *Mario Superstar Baseball* übernommen. Die Frage also zum Schluss: Braucht ihr *Super Mario Stadium Family Baseball* wirklich? Wer sich für Baseball interessiert und ganz gern mal die Baseball-Disziplin aus *Wii Sports* spielte, kann mit dem Mario-Baseball-Spektakel sicherlich etwas anfangen. Für den typischen Klempner-Fan, der endlich mal wieder ein flottes Sportspiel braucht, können wir aber keine uneingeschränkte Kaufempfehlung aussprechen, denn dazu ist die Sportart einfach einen Tick zu langatmig und exotisch. Vielleicht kündigt Nintendo bis zum PAL-Release ja noch einen neuen Titel mit dem dicken Pilz-Schlemmer an … ■

Das sagt der Experte

Maik Koch betreut nicht nur www.n-zone.de, sondern er ist auch leidenschaftlicher Baseball-Spieler. Für uns hat er das Regelwerk und den Realismusgrad der Steuerung untersucht.

„Auf der Wii bekommt ihr mit *Super Mario Stadium Family Baseball* eine eher arcadelastige Umsetzung der sehr komplizierten Sportart. Ziel des Spiels ist es, während ihr am Schlag seid, so viele Spieler wie möglich über alle vier Base-Punkte zu schicken. Auf Deutsch: Schafft es ein Spieler, eine Runde zu laufen, macht ihr einen Punkt. Umgekehrt müsst ihr verhindern, dass euer Gegner die Runde schafft. Werft beispielsweise dreimal einen Strike Out und euer Gegner hat das Nachsehen. Insgesamt ist *Super Mario Stadium Family Baseball* um einiges komplexer als Baseball aus *Wii Sports*. Mit Mario-Figuren und den ganzen Special-Schlägen geht das Spiel in Richtung *Mario Strikers Charged Football* und wird nach einer gewissen Eingewöhnungszeit sehr unterhaltsam. Allerdings solltet ihr dafür auf Baseball stehen, ansonsten ist erst mal Regelkunde angesagt."

CHRISTOPH KRAUS
braucht noch mehr Kondition.

Dass diese exotische Sportart mit dem dicken Klempner irgendwann mal nach Europa kommt, dürfte beschlossene Sache sein. Allerdings bin ich mir nicht sicher, ob das Spiel hierzulande großen Anklang findet. Schließlich hat Baseball immer noch eine recht beschränkte Fanbasis – zu Unrecht! Die Wii-Homerun-Sause bietet mehr Charaktere als *Super Smash Bros. Brawl*, lässt sich dank alternativer Steuerungsmodi gut spielen und hat einige nette Minispiele in petto. Der Haken? Für Nicht-Experten der Base-Bolzerei hält sich der Spaßfaktor deutlich in Grenzen. Aber jetzt schaut bitte mal alle in den Extrakasten – da kommentiert mein Kollege Maik, warum ihn *Mario Baseball* antörnt.

SUPER MARIO STADIUM FAMILY BASEBALL

Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco Bandai
Sprache:	Japanisch
Sprachbarriere:	Hoch
Europa-Termin:	Herbst/Winter 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.co.jp
Alternativen:	Mario Superstar Baseball (GC)

- Alternative Steuerungsmethoden
- Sehr viele Charaktere
- Minispiele machen auch Einsteigern Spaß
- Sieht nicht atemberaubend aus

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 70% SOUND 73%

MULTIPLAYER **77%** SINGLEPLAYER **75%**

Homerun? Ja, wenn ihr schon Wii Sports mochtet – nein, wenn exotischer Sport nicht euer Ding ist!

SPOILER-FREI Das ist die Grundauswahl der Figuren im Spiel. Man beachte die vielen Newcomer! BILD: N-ZONE

DER DICKE IST DABEI! War ja klar, dass der Fettwanst bei jedem Fest mit von der Partie ist. BILD: N-ZONE

» Unter den Nintendo-VIPs sind auch Sportanfänger wie Flügel-Gumba. «

Controller Mini

Der neue Mini-Stick von Speed-Link wird über das Digipad der Wii-Remote gesteckt. Von dem Aufsatz sollen vor allem 3D-Spiele profitieren. Logischerweise kann der kleine Knüppel aus dem digitalen Steuerkreuz natürlich keinen Analog-Stick machen. Das Spielgefühl ist aber immerhin ähnlich, wobei sich entsprechende Spiele im Grunde aber genauso steuern wie vorher. Wer also mit dem Digi-Kreuz überhaupt nicht klarkommt, findet im Controller Mini vielleicht die erhoffte Lösung. Für alle anderen ist es Geschmackssache, ob sie wie bisher das Pad nutzen oder die fünf Euro investieren wollen. ■

TEST

SPEEDLINK CONTROLLER MINI

Typ:	Controller
Hersteller:	Speed-Link
Web:	www.speedlink.de
Preis:	Ca. € 5,-
Preis-Leistung:	gut

- Einfach anzubringen
- Dezentes Analog-Stick-Feeling
- Verhältnismäßig günstiger Preis
- Praktischer Nutzen eher gering

WERTUNG ★★☆☆☆

Braucht man den Mini? Nein. Verbessert er das Gameplay? Nein. Aber er verändert es leicht. Manch einer mag mit dem Aufsatz besser zurechtkommen.

Carry Case for Wii Balance Board

Eine praktische Aufbewahrungs- und Tragetasche für das Wii-Fitness-Brett hat Logic 3 im Angebot. Das Carry Case bietet nicht nur für das Balance Board selbst Platz, sondern hat auch noch zwei Innentaschen für je eine Spielverpackung. Die Seiten der Tasche sind mit einer dünnen Schaumstoffschicht ausstaffiert, damit das Board beim Transport nicht verkratzt. Die Verarbeitung des Carry Case geht rundum in Ordnung: Der Stoff ist reißfest, der Reißverschluss schön leichtgängig. Auf der „Vorderseite" der Tasche prangt das Wii-Fit-Logo – sie ist damit offiziell lizenziert. ■

TEST

CARRY CASE FOR WII BALA ...

Typ:	Aufbewahrung/Transport
Hersteller:	Logic3
Web:	www.logic3.de
Preis:	Ca. € 15,-
Preis-Leistung:	befriedigend

- Schutz, Aufbewahrung und Transport
- Offizielle Wii-Fit-Lizenz
- Saubere Verarbeitung
- Könnte noch einen Hauch günstiger sein

WERTUNG ★★★☆☆

Eine praktische Tragetasche ohne größere Kritikpunkte, die sich perfekt für all diejenigen eignet, die ihr Balance Board gerne zu Freunden mitnehmen.

Neopren-Tasche für DS Lite

Mit dieser Neopren-Tasche von Hama kann euer DS Lite zwar nicht auf Tauchstation gehen, bleibt aber beim Transport in Rucksack oder Hosentasche vor Stößen und Kratzern geschützt. In das auf der Vorderseite aufgenähte „Täschchen" passen ein bis zwei DS-Spielmodule, auf der Rückseite gibt's eine Gürtelschlaufe und eine kleine Öse, an der sich der mitgelieferte Karabinerhaken einhängen lässt. Das softe Etui ist mit knapp zehn Euro zwar nicht günstiger als die meisten Hardcases, allerdings optisch schicker und in den Farben Weiß, Blau, Pink und Schwarz erhältlich. ■

TEST

HAMA NEOPREN-TASCHE ...

Typ:	Aufbewahrung/Transport
Hersteller:	Hama
Web:	www.hama.de
Preis:	Ca. € 10,-
Preis-Leistung:	gut

- Ausreichende Polsterung beim Transport
- Mitgelieferter Karabinerhaken
- In vier Farben erhältlich
- Nicht günstiger als ein Hardcase

WERTUNG ★★★½☆

Wer noch kein Aufbewahrungsutensil für seinen DS Lite besitzt, sollte sich die trendy Neopren-Tasche von Hama ruhig einmal näher ansehen.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★½
Wii Skinz	Zubehör	Mad Catz	€ 10,-	★★★★½
Ladestation	Zubehör	Bigben	€ 20,-	★★★★★
Remote Cover	Zubehör	Brooklyn	€ 10,-	★★★☆☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 25,-	★★★½☆
RGB-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 20,-	★★★½☆
WiiStand	Zubehör	Bigben	€ 17,-	★★★½☆
Wireless Sensor Bar	Zubehör	Hama	€ 15,-	★★★★☆
Wii Dual Charger	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★★
Nyko Charge Station	Zubehör	Nyko	€ 25,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
GAMECUBE				
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
NINTENDO DS				
Crystal Pack	Zubehör	Logic3	€ 15,-	★★★★☆
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★☆
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
DS-Headset	Zubehör	Logic3	€ 10,-	★★★☆☆
DS Lite Reiseset	Zubehör	Madrics	€ 25,-	★★★★☆

Testen und fett sparen!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt 3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Sonderheft für nur € 10,50!

34% SPAREN
+ Sonderheft gratis

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50.
Zusätzlich gibt es das aktuelle *Smash*-Sonderheft von N-ZONE gratis.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

N-ZONE-Sonderheft 01/08 „Super Smash Bros."

(Prämien-Nr.: 003409)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6-8 Wochen)

PN MI 14

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

LESERBRIEFE

„Warum muss Sega auch immer solche seltsamen Ideen haben?" – Robert

Diesmal gibt es keine Kritik an Nintendo, sondern an Sega. Ein Leser nimmt dem Spielehersteller nämlich übel, beim neuesten Sonic-Spiel zu experimentierfreudig zu sein. Außerdem gab es ein Lob für Nintendo und ihr lernt unseren jüngsten Retro-Fan kennen.

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Die Story des Subram-Emissärs ist wirklich einzigartig.
SEBASTIAN „TI8US" KUNST

Ihr seid die Besten!
BENJAMIN KOCUROV

Animal Crossing für Wii sieht aus wie auf dem DS – das ist schon arg enttäuschend.
INES WAGNER

Ich hoffe, ihr seid nicht zu traurig aufgrund der verhunzten E3. Ich bin es jedenfalls.
MORITZ TIBES

SSBB ist ein Meisterwerk, das sehr zu Recht so lang auf sich warten ließ! Also dann, let's Brawl!
EVANGELOS

Na toll! Jetzt kommt mit Wii Motion Plus genau das, was wir schon mit der normalen Wii-Fernbedienung haben wollten!
HEIKO

SEGA HAT ES MAL WIEDER VERBOCKT

Ich wollte nur mal meinem Ärger Luft machen, denn ich habe mich wirklich auf *Sonic Unleashed* gefreut, das ja bald von Sega für die Wii und die anderen Konsolen kommt. Auf den ersten Videos sah es total super aus: sauschnell, supersimpel und schön altmodisch – also auch Szenen, wo man Sonic von der Seite sieht. Und oft auch Abschnitte, die an *Sonic und die geheimen Ringe* erinnern. Also alles sah wirklich cool aus und ich hab mir eigentlich schon fest vorgenommen, es zu kaufen. Aber natürlich muss Sega es tatsächlich noch hinbekommen und alles versauen. Jetzt hat man in das Spiel einen „Werigel" eingebaut – also Sonic als eine Art Werwolf. Nachts läuft er auf allen Vieren, bewegt sich total langsam und prügelt sich mit lauter Gegnern. Dazwischen gibt es so Hüpf-Aufgaben wie bei den Mario-Games. Was soll das denn? Das ist doch kein Sonic-Spiel mehr! Warum muss Sega auch immer solche seltsamen Ideen haben und damit das verhindern, was wir uns schon immer wünschen: ein klassisches Sonic-Spiel ohne Experimente! Mann, bin ich gefrustet!

Grüße aus Berlin,
ROBERT

DER JÜNGSTE RETRO-FAN!

Hallo Leute,
ich hab mit meiner Mami die N-ZONE von meinem Bruder durchgeblättert. Und bei dem Artikel über das Pokémon mini wusste ich sofort, was gemeint war. Als das Spiel in Deutschland verkauft wurde, war ich ja noch nicht auf der Welt. Aber zum Glück habe ich einen älteren Bruder, Nils, der zu dieser Zeit ganz verrückt auf so was war. Ich glaube, der hat alles, was es von Nintendo gibt. Aber an die neuen Sachen lässt er mich nicht ran. Und da hat er mir das Pokémon mini mit dem Spiel *Tetris* gegeben. Wenn er gewusst hätte, wie selten das ist, hätte

STILBRUCH Habt ihr Lust, euch in einem Sonic-Spiel zu prügeln? BILD: SEGA

ich es bestimmt nicht bekommen. Anbei schicke ich euch ein Bild von mir mit dem Spiel. Sollte ich dann vielleicht mal in eurer Zeitung erscheinen, wird Nils bestimmt neidisch sein. Aber geschieht ihm recht. So jetzt noch zu mir: Ich bin 5 Jahre alt und mein Name ist Anna-Lena und ich bin im April 2003 geboren. Und ich bin mittlerweile auch schon ein großer Nintendo-Fan. Hab gerade zum Geburtstag auch einen Nintendo DS Lite bekommen. Natürlich in Pink.

Viel Spaß noch,
ANNA-LENA

ENDLICH LOB FÜR NINTENDO

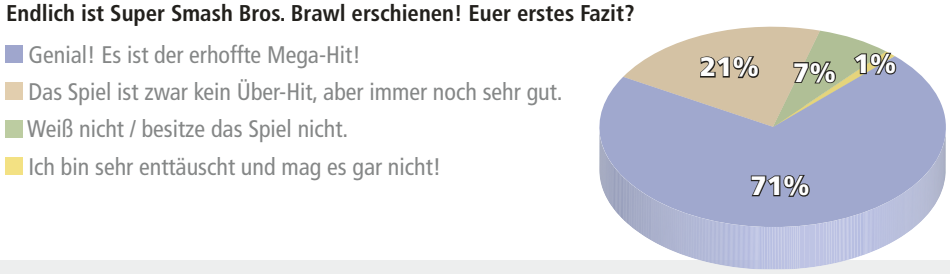
Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
mir ist aufgefallen, dass viele Wii-Spieler oft nur das Schlechte an Nintendo sehen, aber nie das Gute. Alle sagen immer, die Wii habe keine gute Grafik. Das liegt doch nicht an der Wii, sondern an den Spielen. Nintendo hat doch mit *Super Mario Galaxy* und *Super Smash Bros. Brawl* vorgemacht, was die Wii für eine Grafik draufhat. Außerdem kommt es auch nicht unbedingt auf die Grafik an! Was wirklich zählt, ist doch der Spielspaß. Es gibt viele Spiele, die nicht so eine berauschende Grafik haben und trotzdem mehr Spaß machen als Spiele mit super Grafik. Ich finde jedenfalls, dass die Wii in vielen Dingen besser ist als gewisse andere Konsolen, da sich Nintendo nicht immer auf Grafik spezialisiert, sondern vielmehr auf den Spielspaß! An alle anderen Wii-Spieler: Denkt mal drüber nach. Zu guter Letzt wollte ich euch noch einmal loben, ihr seid die beste Spiele-zeitschrift. Auf eure Tests kann man sich immer hundertprozentig verlassen.

Viele Grüße aus Darmstadt,
euer größter Fan
JAKOB NONNEN

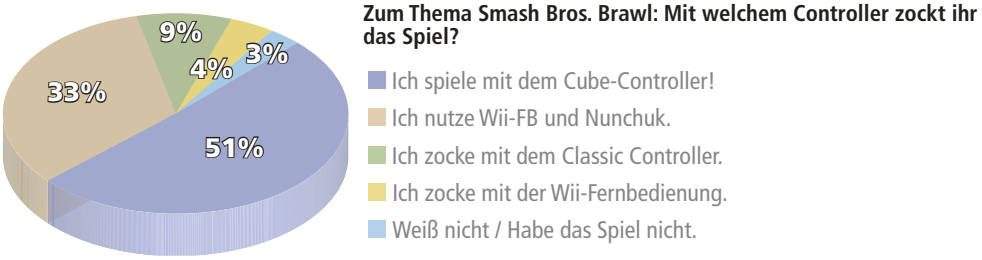
Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

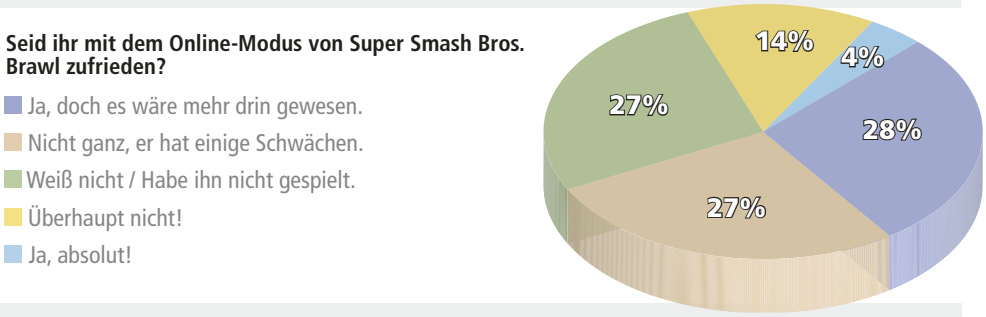
Endlich ist Super Smash Bros. Brawl erschienen! Euer erstes Fazit?



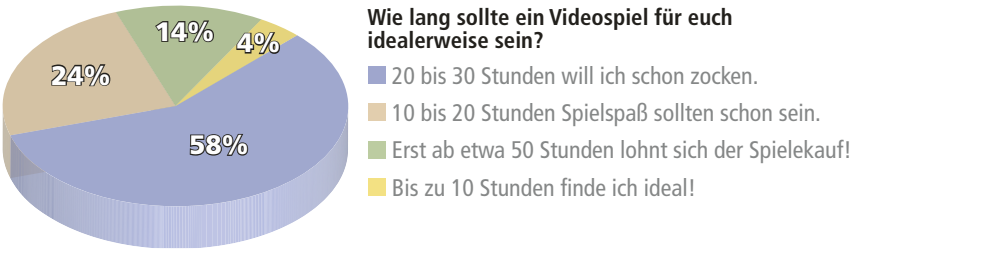
Zum Thema Smash Bros. Brawl: Mit welchem Controller zockt ihr das Spiel?



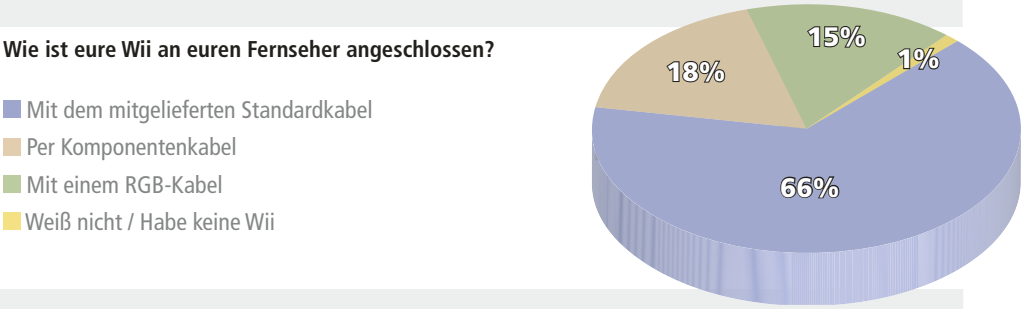
Seid ihr mit dem Online-Modus von Super Smash Bros. Brawl zufrieden?



Wie lang sollte ein Videospiel für euch idealerweise sein?



Wie ist eure Wii an euren Fernseher angeschlossen?



Leser fragen, N-ZONE antwortet

GBA-SCREENSHOTS?

Hallo N-ZONE-Redaktion,
ich hätte da mal einige Fragen bezüglich GBA-Screenshots und -Videos.
1.) Wie habt ihr (inzwischen muss man vom GBA ja leider in der Vergangenheit reden) GBA-Screenshots gemacht?
2.) Kann man das für Videos genauso machen?
3.) Kann ich auch selbst Screenshots/Videos von GBA-Spielen machen? Falls man dafür spezielle Geräte braucht: Wo kriegt man die?
So, das wäre alles. Ich bedanke mich schon mal im Voraus und wünsch euch noch viel Spaß beim Testen. Argh, wie ich euch beneide. Ihr kriegt Geld fürs Spielen ... ich weiß, ihr müsst noch mehr tun, aber trotzdem!
ALEX

Hallo Alex,
wir machen unsere GBA-Screenshots und -Videos mit einer speziellen Grabbing-Hardware, die wir von Nintendo als Dauerleihgabe erhalten haben – so wie andere Redaktionen und all die Entwickler. Als Privatperson ist es nicht möglich, an ein solches Gerät zu kommen. Die einzige Möglichkeit für dich wäre, dir einen Cube mit GBA-Adapter zu kaufen. Dann kannst Du das Teil an eine TV-Karte anschließen und am PC mit einem geeigneten Programm Bilder und Videos aufnehmen. Die Bildqualität dürfte eher mäßig sein, doch besser geht es ohne großen Aufwand nicht.

PROBLEME MIT DEM FREELOADER

Hallo Leute,
in eurer letzten Ausgabe (ich glaub, es war die letzte) habt ihr mir den Tipp gegeben, ich solle mir *One Piece Unlimited Adventure* doch aus dem Ausland kommen lassen und per Freeloader zocken. Das habe ich auch gemacht, aber jetzt hab ich ein Problem:
Das Spiel kommt aus USA und läuft dank Freeloader zwar auf meiner Wii, aber leider nur in Knallrot. Der ganze Bildschirm. Wahlweise kann ich noch die Farbe aus meinem Fernseher drehen und es in Schwarz-Weiß spielen. Jetzt die Frage: Hab ich was verkehrt gemacht oder bleibt mir nichts anderes übrig, als das so hinzunehmen? Würd mich über 'ne Antwort freuen.
Und noch 'ne Frage: Ihr habt in eurer aktuellen Ausgabe von den größten Zelda-Glitches geschrieben. Funktionieren die auch in den GameCube-Versionen der Spiele? Ich hab nämlich kein N64 und *Twilight Princess* für Wii auch nicht. (Letzteres fand ich übrigens bei Weitem nicht so gut, wie ihr es bewertet habt. Bei mir wären da höchsten 90% drin gewesen. Da fand ich *The Wind Waker* deutlich besser. *Twilight Princess* war mir einfach 'ne Spur zu leicht, keine Side-Quests, nichts, was die Zelda-Serie so toll macht. Aber das nur nebenbei.)
Zum Schluss noch: Euer Mag ist super. Macht weiter so.
MELANIE

Hallo Melanie,
das klingt so, als ob du deine Wii mit einem RGB-Kabel (das mit dem breiten SCART-Stecker) an deinen Fernseher angeschlossen hast. US-Wiis und anscheinend auch US-Spiele in PAL-Wiis können kein RGB-Signal ausgeben und produzieren ein völlig rotes Bild. Dieses Problem hatten wir auch in der Redaktion. Die Lösung: Entweder du benutzt ein Komponentenkabel – dafür brauchst du aber einen kompatiblen Fernseher, das sind meist die teuren Flachbildschirme. Oder du greifst zum mitgelieferten Standardkabel. Das sollte problemlos funktionieren. Stelle außerdem sicher, dass dein Fernseher ein 60-Hz-Signal (auch NTSC genannt) wiedergeben kann.
Viel Erfolg dabei!

Die Sache mit den Zelda-Glitches ist komplex, da jeder gefundene Glitch einzigartig ist. Es ist schwer vorauszusagen, bei welchen Spielversionen er funktioniert – insbesondere da es sogar Unterschiede zwischen den verschiedenen Sprachversionen gibt. Den schwerlosen Link kannst Du beispielsweise auch in der Cube-Version herbeizaubern, jedoch nicht in der Master-Quest-Fassung. Um sicherzugehen, schau einfach in die Bug-Liste auf www.triforceseekers.de.tc! Dort zeigen hilfreiche Buttons sofort an, in welchen Fassungen die einzelnen Bugs und Glitches funktionieren. Viel Spaß beim Ausprobieren!

FARBSTICH Via RGB-Kabel produzieren US-Games ein rotes Bild.
BILDMONTAGE: N-ZONE

Im N-ZONE-Forum auf www.videogameszone.de findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit der Redaktion diskutieren.

Die Kanäle der Wii könnten unterschiedlicher kaum sein. Ihr könnt Retro-Spiele downloaden, das Wetter checken, in Internet surfen oder eure Fotosammlung betrachten. Unser User „SuperSmashBros" fragte daher, welchen der Wii-Kanäle ihr am meisten nutzt. Wir zeigen euch die besten Antworten auf diese clevere Frage.

Sonic-Boy
Den Internetkanal! Damit geh ich immer ins Internet, weil mein PC antik ist!

meisternintendo
Ich benutze außer dem Disk-Kanal nur den Shop-Kanal. In allen anderen sehe ich keinen Nutzen. Zum Wetterkanal: Wäre interessant, wenn die Angaben wenigstens ein bisschen stimmen würden!

Retro-Fan
Entweder den Fotokanal oder den Nachrichtenkanal, weil man mit dem ersten (wenn auch mit etwas Arbeit) Videoclips auch auf dem Fernseher sehen kann, und weil der 2.Kanal in Folge mehr als genug Neuigkeiten aus aller Welt hat, da braucht man keine Zeitung mehr.

Tingle
Neben dem Disk-Kanal eigentlich keinen. Wenn ich mit der Wii online will, muss ich immer erst den PC anmachen, dann ins Internet gehen, dann den WiFi-Connector anschließen und dann hoffen, dass ich nach x Versuchen endlich mal eine Verbindung aufbauen kann. Deswegen ist meine Wii so gut wie immer offline und die Kanäle, für die man kein Internet braucht, benutze ich auch fast nie, schon gar nicht, wenn ich gerade irgendein Spiel drinhab, das mich mehr interessiert (was eigentlich immer der Fall ist).

Killer-6370
Also ich nutze den Nintendo-Channel (Ich hoffe immer, dass es Inhalte wie in Japan gibt. Die Casual-Demos sind übel! In Japan gab es exklusive Projekte und wöchentliche Updates für *Picross DS*). Zudem gibt es ja jetzt Statistiken.
2. Der Shop, auch wenn es viel Müll gibt. Ab und zu ist ja was Gutes drin, denn es gibt bestimmt den einen oder anderen Titel, der gut ist oder nie nach Europa gekommen ist.
3. Der Internet-Kanal ist super! Da mein PC uralt ist (Windows Me und noch ATI Rage 128 Grafikkarte), ist es eine Qual, Youtube-Videos darauf anzuschauen.

florian233
Ich benutze am meisten den Nachrichten- und Shop-Kanal. Der Nachrichten-Kanal ist informativ und im Shop-Kanal gibt´s immer was Neues. Der Nintendo-Kanal ist echt bescheuert! Blöde Werbevideos und alte DS-Demos: Das Teil hat Potenzial, doch Nintendo hat es vergeigt.

Hephalum
Ich benutze eigentlich nur den Kanal, mit dem man die Spiele startet. Um zu schauen, welche Spiele auf der Virtual Console und WiiWare erschienen sind, nutze ich eher Internetseiten als den lahmen Shop. Spiele habe ich dort auch sehr lange keine mehr gekauft.

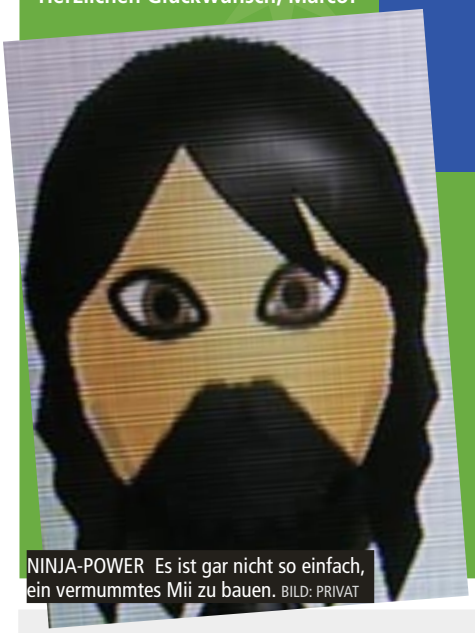
Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach mal nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu. Am 29. August 2008 stehen wir euch zwischen 16 und 17 Uhr zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und registriert euch für unsere Community.

Stage-Builder-Wettbewerb

Unser ProMii-Wettbewerb macht Pause und wird durch den Stage-Builder-Wettbewerb ersetzt. Darin seid ihr gefordert, uns eine möglichst geniale Stage in *Super Smash Bros. Brawl* zu bauen. In jeder Ausgabe geben wir euch – wie schon beim ProMii-Wettbewerb – eine Vorgabe, nach der ihr eure Stage bauen müsst. Die kopiert ihr auf eine SD-Karte, lest die Daten am PC aus und schickt sie uns einfach per Mail an redaktion@n-zone.de. Unter allen Einsendern suchen wir zufällig fünf Stages aus und küren die beste. Hier achten wir auf die Spielbarkeit, den Ideenreichtum und auch die Optik der Stage. Als Belohnung gibt es natürlich ein Spiel zu gewinnen! Als erste Stage wünschen wir uns eine Arena, in der man irgendwo „N-ZONE" lesen kann. Viel Spaß!

Gewinner bei unserem vorerst letzten ProMii-Wettbewerb ist Marco Pennekamp aus Bocholt, dessen vermummter Ninja uns am besten gefiel. Herzlichen Glückwunsch, Marco!


NINJA-POWER Es ist gar nicht so einfach, ein vermummtes Mii zu bauen. BILD: PRIVAT

Einsendeschluss: 15. August 2008

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen: Dragon Quest Swords (Wii)

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch seit Jahren schon dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen?
Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

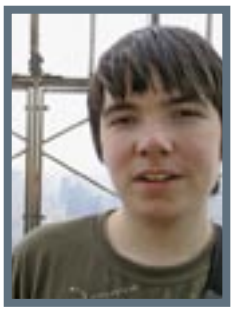
Computec Media AG,
N-ZONE,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

BILD: N-ZONE

Shopping 24/7

Marios Mütze ist zwar nach ästhetischen Gesichtspunkten unfassbar hässlich und überhaupt nicht mehr zeitgemäß, aber früher, ja, da wollte ich dieses hässliche rote Dingens mit dem weißen M-Emblem unbedingt haben. Inzwischen ist das werte Stück zwar als Baseball-Cap in meinem Besitz (Danke, Sascha!), aber jetzt lechzt mein Herz nach neuen Schätzen – das ist bei Sammlern ja so üblich. Deshalb bin ich auch ganz froh darüber, dass ich noch nie im New Yorker Nintendo World Store zu Gast war. Denn wenn ich mir die Bilder aus dem Archiv von N-ZONE-Leser Tim Lehr so ansehe, werde ich tierisch angetörnt und möchte am liebsten alles haben. Praktisch für euch: Auf der rechten Seite hat Tim einige Schätze aus New York für euch zusammengestellt. Gut, dass man vom bloßen Anschauen kein Geld loswerden kann!

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur



Gastautor Tim Lehr

Tim im Nintendo World Store

N-ZONE-Leser-Reporter Tim Lehr hat das Nintendo-Paradies Nr. 1 besucht!

Im Nintendo World Store in New York gibt es wirklich alles zu Nintendo: von Plüsch-Links über Wii-Kaugummis bis hin zu einem Nintendo-Monopoly! Der Nintendo World Store ist in vier Bereiche unterteilt. In der unteren Etage findet man den DS-Bereich, in dem man diverse DS-Spiele zocken kann, sowie den Pokémon-Bereich, in dem man Sammelkarten, DVDs und Plüsch-Pokémon kaufen kann. Dort ist es auch möglich, via Wi-Fi Connection seltene Pokémon wie Deoxys auf seine *Diamant*- und *Perl*-Edition zu laden. In der oberen Etage findet man den Wii-Bereich. Dort kann man an sieben Wii-Konsolen spielen, darunter *Smash Bros. Brawl*, *Metroid Prime 3* und *Rock Band*. Direkt daneben stößt man auf die Abteilung für Nintendo-Kleidung, wo man Berge von T-Shirts, Pullovern und Hosen zu bekannten Spieleserien findet. Sogar Trainingsanzüge mit *Wii Fit*-Logos entdeckt man dort. An amerikanischen Release-Tagen lohnt es sich besonders, in den Nintendo World Store zu kommen. So war ich zufällig am Release von *Guitar Hero On Tour* da und erhielt ein kostenloses *Guitar Hero*-T-Shirt, welches ich mir außerdem noch von den Entwicklern signieren ließ. Auch echte Sammlerstücke wie eine Figur des Horror Kid aus *Zelda: Majora's Mask* kann man im World Store für 109 US-Dollar erwerben. Da ein gewisser N-ZONE-Redakteur mich aufgefordert hat, den Text möglichst kurz zu halten (Anm. von Christoph: brav!), grüße ich alle Nintendo-Fans an dieser Stelle von mir und verabschiede mich fürs Erste! ■

powered by SEGA®

Der kreative Highscore-Wettbewerb

SMASH-SPEZIAL

Ihr habt es so gewollt und ihr sollt es bekommen: Diesen Monat suchen wir die drei kreativsten Highscores in Super Smash Bros. Brawl! Wenn ihr einen möglichst einzigartigen, von Talent zeugenden Rekord aufgestellt habt, schickt uns eine Mail an spielerforum@n-zone.de und überzeugt die N-ZONE-Jury. Wir wünschen allen Lesern viel Erfolg!

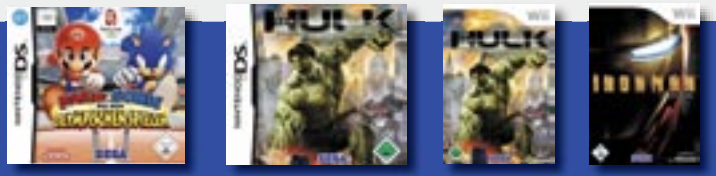
Philipp Stollenmeyer: Ich halte in *Guitar Hero III* in der Gesamtkarriere auf Normal den deutschen Rekord mit 6.517.358 Punkten. 25 der 35 Lieder sind mit fünf goldenen Sternen abgeschlossen (jede Note getroffen), der Rest mit fünf Sternen.
Die Jury meint: Wenn du uns jetzt noch sagst, dass du Modern Talking und DJ Ötzi nicht magst, hast du gewonnen!

Manuel Flocken schreibt: Hallo N-ZONE-Team, ich habe es geschafft, in *Super Smash Bros. Brawl* den Klassisch-Modus auf Heftig mit allen 35 Charas ohne Continues zu meistern! Doch damit nicht genug: Momentan habe ich eine der höchsten Total-Scores der Welt, wenn nicht sogar den höchsten, nämlich 51'629'500. Ich halte mit vielen Charakteren den Weltrekord. ;-)
Die Jury meint: Streber!

Alexander Hoffmann schreibt: Nachdem mein Super Nintendo tagelang ohne Pause lief, habe ich in *Super Mario World* die Maximalpunktzahl von 9.999.990 erreicht. Einige Beweisfotos sowie ein Video kann ich gern zur Verfügung stellen. Das Video soll beweisen, dass ich kein Action Replay genutzt habe.
Die Jury meint: Wir legen noch zehn Punkte obendrauf und gratulieren zu zehn Mille!

ZU GEWINNEN

Alle oben abgedruckten Leser dürfen sich eines der folgenden SEGA-Games aussuchen:



Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum **17. August** eine Mail an spielerforum@n-zone.de

---

N-ZONE gratuliert zum Abi!

Aus eigener Erfahrung wissen wir noch, wie stressig das Abitur ist. Unser Leser Korbinian Werzmirzowsky hat für kurze Zeit seine Wii-Fernbedienung aus der Hand gelegt und sich intensiv dem Lernen gewidmet – mit Erfolg! Wir gratulieren auch allen „Leidensgenossen" zum erfolgreichen Uni- oder Schulabschluss und wünschen umso mehr Spaß in der Hängematte und dem Strandkorb! Jetzt haben wir aber noch eine frische Aktion für euch: Habt ihr eine coole Schüler- oder Abizeitung, die in irgendeiner Form etwas mit Nintendo zu tun hat, schickt uns eine Mail an redaktion@n-zone.de! Wenn ihr eine viertelseitige N-ZONE-Anzeige abdruckt, stellen wir euer Projekt hier im Spielerforum vor. ■

SUPER SMASH BROS. BRAWL – Das sagen die Fans!

Nintendo-Fansites kommentieren das Wii-Smash-Inferno!

Kamil Witecy, www.nintendowiix.net

Das grundlegende *Super Smash Bros.*-Spielprinzip kann nicht einfacher sein: Prügle auf deinen Widersacher ein und schmeiße ihn aus dem Ring. Doch genau in dieser Simplizität liegt die große Stärke von *Smash Bros.* Denn während stupides „Button-Mashen" höchstens unter Anfängern zum Erfolg führt, bietet der Prügler trotz der einfachen Steuerung eine wirklich bemerkenswerte taktische Tiefe, die gerade unter fortgeschrittenen Spielern zu wahnsinnig packenden Kämpfen führt. Der neueste Sprössling der Serie, *Super Smash Bros. Brawl*, wurde dabei getreu dem Motto „größer, schöner, besser" kreiert und ist eine Liebeserklärung an alle langjährigen Nintendo-Fans: die enorme und gut ausbalancierte Auswahl an verschiedenen Nintendo-Charakteren, die Einbindung von Sonic und Solid Snake, die liebevoll in Szene gesetzten Zwischensequenzen, der großartige Soundtrack, der gigantische Umfang, die freischaltbaren Extras sowie die Bereitstellung eines Online-Mehrspielermodus. Und auch wenn trotz dieser vielen Pluspunkte beileibe nicht alles perfekt ist, kann *Super Smash Bros. Brawl* auf Monate hinaus beschäftigen und für jede Menge Spaß sorgen. Nintendo-Herz, was willst du mehr?

Magnus Kleditzsch, www.nintendocast.de

Als deutscher Nintendo-Fan hat man wirklich lange genug gewartet, aber dafür steht ein absoluter Blockbuster ins Haus. *Super Smash Bros. Brawl* hat in den letzten Monaten ja schon einen Hype im Stile eines neuen *Zelda*-Teils erfahren. Echt beeindruckend, was der Dojo-Weblog von Nintendo zusammen mit den Communities geleistet hat. Ich selber kann mich kaum von meiner Wii-Remote lösen und wünsche auch euch viel Spaß mit *Brawl*!

Stephan Gerner, www.pilze-wunderland.de

Dass es Riesenspaß macht, sich mit verschiedenen Nintendo-Helden gegenseitig zu verkloppen, hat ja schon *Super Smash Bros. Melee* grandios bewiesen; und das Spielprinzip an sich wurde zum Glück nicht verschlimmbessert. Ich finde es zwar schade, dass Pichu (mein Lieblings-Kämpfer aus *Melee*) nicht mehr dabei ist, aber dafür freue ich mich schon darauf, den Pokémon-Trainer und Sonic auszuprobieren. Cool wird sicher auch der Online-Modus: Endlich weltweite Kämpfe gegen Freunde und unbekannte Profis! Aber ich persönlich freue mich am meisten auf den Stage-Builder. Ich war schon immer ein Freund von selbst gebastelten Levels. Und da es technisch machbar ist, werde ich auch auf meiner Homepage eine Tauschbörse für selbst gestaltete Levels einrichten, zu der jeder Spieler seine Eigenkreationen beitragen kann.

Kilian Pfeiffer, www.mag64.de

Lange fieberten die Fans dem Release von *Super Smash Bros. Brawl*, dem Fun-Prügler schlechthin, entgegen. Nun hat der Titel die Wii erobert und eingeschlagen wie eine Bombe – eindrucksvoller als jemals zuvor und noch opulenter als in den kühnsten Träumen erwartet. Ob man nun einen Blick auf die Charaktervielfalt, das Spielmodi-Sammelsurium oder die Mannigfaltigkeit der Stages wirft – als Fan des millionenfach verkauften Nintendo-Hammers wird man in keiner Hinsicht enttäuscht werden. Das gesamte Potenzial der schier unerschöpflich scheinenden (Gameplay-)Möglichkeiten zeigt sich bereits nach dem ersten eigenen Handanlegen an die Software. Wer noch keine Kostprobe genommen hat, sollte zugreifen – der Mehrspieler-Modus rockt alles Dagewesene in Grund und Boden!

Marcus von Lüde, www.playwii.de

Klotzen statt kleckern schien Nintendos Devise bei der Entwicklung von *Super Smash Bros. Brawl* gewesen zu sein. Arenen sowie Charaktere en masse, Modi, so weit das Auge reicht, ein vielversprechender Online-Multiplayer, der komplett neue Stage-Builder und Sammelbares in schier unzähligen Ausführungen versprechen monatelange, wenn nicht gar jahrelange Beschäftigung und Spielspaß. Mit solchen Must-have-Titeln verspricht der Sommer so heiß zu werden wie lange nicht mehr.

RÄUMT FETTE SMASH-PREISE AB!

Nintendo hat die Spendierhosen an: Macht bei unserem Gewinnspiel mit und gewinnt coole Smash-Fan-Artikel für euer Zockerzimmer!

1 X WII-SPORTS-PAK + SUPER SMASH BROS. BRAWL

5 X SUPER SMASH BROS. BRAWL-FAN-PAKET, JEWEILS BESTEHEND AUS:

Um zu gewinnen, beantwortet einfach die folgende Profi-Frage:

WIE HEISST DER RECHTS ABGEBILDETE GEGNER IN DER DEUTSCHEN VERSION VON *SUPER SMASH BROS. BRAWL*?

Wie ihr teilnehmen könnt, lest ihr auf Seite 96. Kennwort für das Gewinnspiel ist „59". Einsendeschluss ist der 02. September 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

NEUE ARENEN FÜR EUCH!

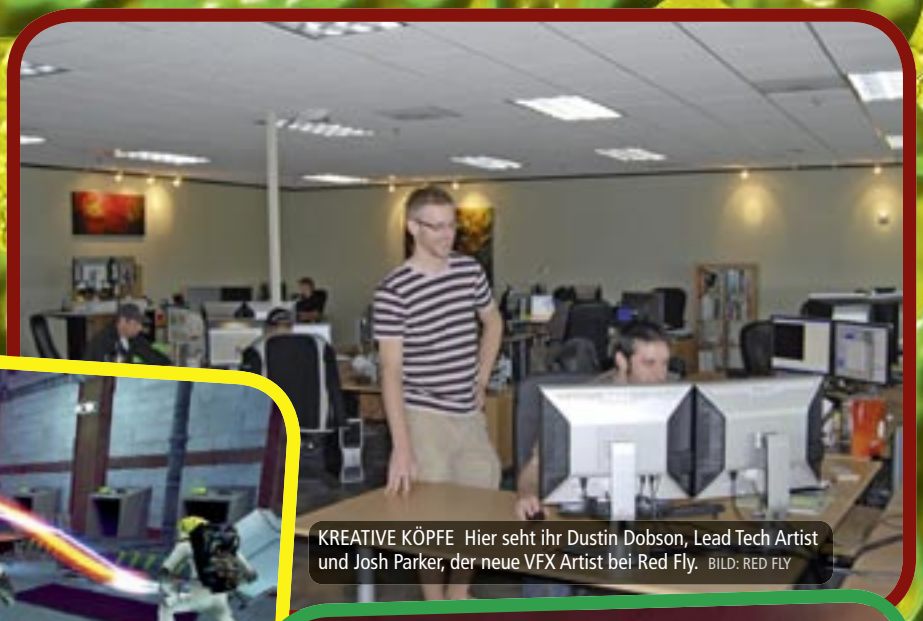
Von N-ZONE geprüft und für gut befunden: Wir haben auf unsere DVD exklusive Brawl-Arenen gepackt, kreiert von unserem Leser Stephan Gerner!

LIFT-BALLETT
Eine Stage, die großteils aus Aufzügen besteht, die in alle Richtungen kreuz und quer durcheinander fahren. Es ist schon knifflig genug, nicht runterzufallen, wie soll man in dieser Lage dann auch noch kämpfen? BILD: N-ZONE

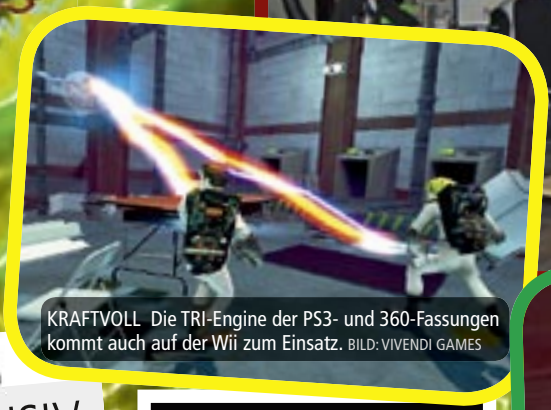
SCHACHBRETT
Viele graue und braune Blöcke, über die die Kämpfer hüpfen, als ob sie Schachfiguren wären. Und genauso versuchen sie auch, sich gegenseitig rauszuwerfen! Achtung, manche Blöcke neigen dazu, in die Tiefe zu stürzen! BILD: N-ZONE

PWL
Eine Stage, die den Schriftzug „PWL" bildet. PWL steht dabei für Stephans Mario-Fanpage Pilze-Wunderland.de.
BILD: N-ZONE

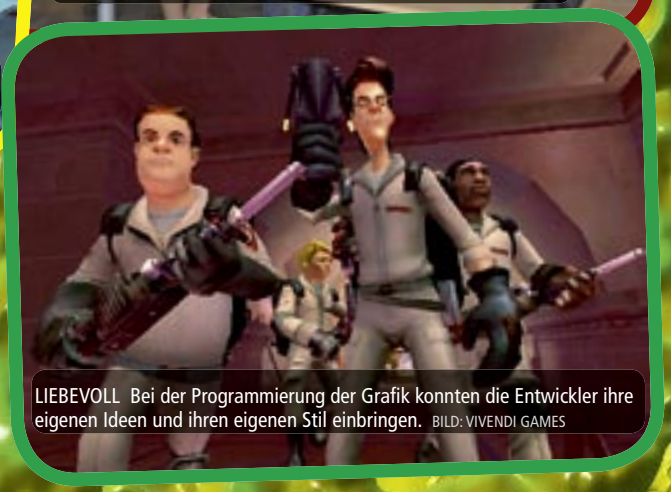
BANDSALAT
Viele Förderbänder befinden sich in dieser Stage, die versuchen, die Kämpfer in spitze Stacheln zu befördern. Lauft gegen die Bänder an und besiegt eure Gegner! BILD: N-ZONE



KREATIVE KÖPFE Hier seht ihr Dustin Dobson, Lead Tech Artist und Josh Parker, der neue VFX Artist bei Red Fly. BILD: RED FLY



KRAFTVOLL Die TRI-Engine der PS3- und 360-Fassungen kommt auch auf der Wii zum Einsatz. BILD: VIVENDI GAMES



LIEBEVOLL Bei der Programmierung der Grafik konnten die Entwickler ihre eigenen Ideen und ihren eigenen Stil einbringen. BILD: VIVENDI GAMES

N-ZONE EXKLUSIV

Wir blicken den Entwicklern von Red Fly bei der Entstehung des neuen Ghostbusters-Spiels für die Wii über die Schulter!

Teil 1: Konzeption
Teil 2: Grafik- und Sound-Programmierung
Teil 3: Die Wii-Steuerung
Teil 4: Feinschliff und Produktion
Teil 5: Lokalisierung, PR und Marketing

Ghostbusters: The Videogame

Teil 2: Interessante Informationen zur Programmierung von Sound und Grafik

AUTOR: THOMAS EDER

Im Vergleich zu PS3 und Xbox 360 ist die Wii hardwaretechnisch natürlich unterlegen, aber trotzdem sind die Entwickler davon überzeugt, dass auch die Grafik der Wii-Version des kommenden *Ghostbusters*-Spiels beeindruckend sein wird. Hierfür muss man sich bei der Programmierung sehr ins Zeug legen und mit Tricks arbeiten, wie uns die Entwickler verrieten. Doch dank einiger netter Effekte wie Kantenschattierungen wird das Spiel auch auf der Wii klasse anzusehen sein. Diese werden von der bekannten Infernal-Engine ermöglicht, welche das Entwicklerteam für die Wii-, PS3 und 360-Fasssung von TRI in Lizenz erwarb. So müssen zwar auf der Wii einige Veränderungen bei der Physik und der Grafik aufgrund der geringeren Leistungsfähigkeit vorgenommen werden, doch lässt dies zugleich auch Freiräume für eigene Ideen, was die Grafik und vor allem die Steuerung anbelangt. So hat die Wii-Version des Geisterjäger-Spektakels optisch ihren ganz eigenen Charme, der auf das Konto der Red-Fly-Studios geht.

Für die Entwicklungsarbeiten an dem Spiel stehen dem Team neben den Sounds der beiden Kinostreifen weitere 70 Minuten bislang unveröffentlichtes Tonmaterial zur Verfügung. Daneben werden die Sounds der Engine von TRI genutzt sowie eigene Klänge entwickelt. Laut den Entwicklern funktioniert diese Mischung perfekt – Stimmen, Musik und Effekte klingen allesamt sehr authentisch und tragen viel zur Atmosphäre des *Ghostbusters*-Spiels bei. Neue Sounds werden meistens digital erstellt oder bei Bedarf aufgezeichnet. So zum Teil auch die Stimmen der Geisterjäger – hier legten sich Dan Aykroyd, Harold Ramis, Bill Murray und Ernie Hudson sehr ins Zeug, damit die virtuellen Abbilder genauso klingen wie die Helden der Kinostreifen Egon, Ray, Peter und Winston. Und selbst wenn die Programmierer auf den letzten Drücker noch eine zündende Idee hätten, für die neues Audio-Material benötigt würde, würden die Darsteller aus dem Film wahrscheinlich zur Stelle sein, obwohl ihnen dies doch einige Umstände bereiten würde. Doch natürlich sollen solche Last-Minute-Aktionen bei der Entwicklung eines Spiels durch eine intensive Planungsphase natürlich vermieden werden. So viel zur Programmierung von Grafik und Sound – in der nächsten Ausgabe gewährt uns Red Fly Einblicke in die Steuerung des kommenden *Ghostbusters*-Spiels. ■

Wii will entertain you!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Extra zusätzlich: exklusive DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

Harvest Moon: Magical Melody (Wii)
In *Harvest Moon: Magical Melody* bewirtschaftet ihr einen Hof, produziert Getreide, Milch, Eier und Wolle, verdient Geld damit und erweckt die Erntegöttin zu neuem Leben. Und nach der Arbeit könnt ihr auf ländlichen Festen oder in Minispielen mit bis zu drei Freunden ausspannen. So natürlich war der Weg zurück zur Natur noch nie.
Prämien-Nr.: 003408

Boom Blox (Wii)
In *Boom Blox* müsst ihr mithilfe der Wii-Fernbedienung Konstrukte aus Blöcken zum Einsturz bringen. Das kniffelige Vergnügen bietet euch über 300 Levels und darüber hinaus einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler. Mit dem komplexen Editor baut ihr zudem eigene Levels und könnt diese via Internet an Freunde schicken.
Prämien-Nr.: 003462

NfS ProStreet (Wii)
Mit *Need for Speed ProStreet* taucht ihr tief in die Streetracing-Szene ein und begebt euch an die spannendsten Schauplätze der Welt. Euer Ziel ist es, das ultimativ getunte Wettbewerbsauto zu bauen, mit ihm an packenden Showdowns teilzunehmen und euren Ruf gegen die besten Streetracer zu verteidigen.
Prämien-Nr.: 003307

50-EURO-Gutschein für sqoops
Der Einkaufsgutschein von sqoops hat einen Wert von satten 50 Euro und kann für alle Artikel im sqoops-Shop, den ihr im Internet unter www.sqoops.de findet, eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Damit bekommt ihr auch genau das, was ihr wollt! Viel Spaß beim Shoppen!
Prämien-Nr.: 003338

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von

N-ZONE

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

PN PR 45

❒ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Demo gefällig?

Die meistgestellten Fragen an die N-ZONE-Redaktion zur GameCube-Ära sind leicht zusammengefasst: Auf Platz 3 landet „Wann kommt das neue Zelda?“, es folgt die Frage nach der DVD-Fähigkeit des Cubes, doch am häufigsten hat euch interessiert, warum es für Nintendos Wunderwürfel keine Demos in Spiele-Magazinen gibt. Ein paar Monate vor der Veröffentlichung von Resident Evil 4 (dt. Version) gab es dann aber doch eine kleine Sensation: In der japanischen Fachzeitschrift Famitsu wurde eine Demo zum Capcom-Schocker beigelegt – das war bis dato undenkbar! In den USA wurde sogar eine frei im Handel verfügbare Demo ausgeliefert, in der man unter anderem Splinter Cell, Sonic Adventure DX, Billy Hatcher and the Giant Egg, Viewtiful Joe und Soulcalibur II antesten konnte. Anders in Deutschland: Dort wurden lediglich in Kaufhäusern einige Promo-Aufsteller platziert. Wir stellen euch auf dieser Doppelseite die Discs vor, die ihr beim Bummel durch die Läden finden konntet.

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

Interactive Multi-Game Demo Discs

Etwas Kleingeld übrig? Diese Sammlung an GameCube-Demos ist relativ leicht aufzubauen!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

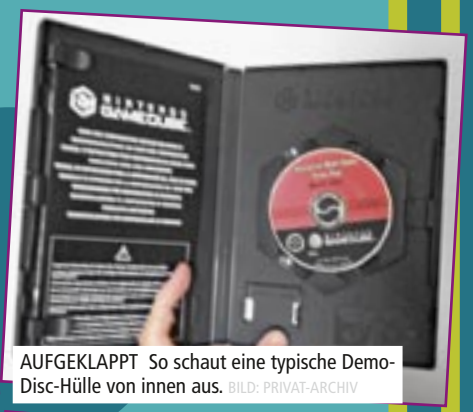
Eigentlich eine Spitzen-Idee: Wer als Kunde auf der Suche nach einem neuen Spiel ist, der informiert sich vorrangig im Laden über alle Software-Trends. Zur NES-Ära wurde daher ein sperriger Kasten namens M82 in den Geschäften der Republik platziert, in dem die Händler bis zu zwölf einzelne NES-Spiele versenken konnten. Als Kunde hatte man nun die Wahl, einen Titel davon probezuspielen – entweder 30 Sekunden, 3, 6 oder 128 Minuten lang, danach wurde der Bildschirm schwarz und die Konsole zurückgesetzt. Heute gehört dieses seltene Händlergerät zu den seltensten und teuersten Sammlerstücken der Nintendo-Historie, denn Nintendo hat die Promo-Hardware selbstverständlich wieder von den Händlern zurückgefordert. Als dann Super NES und N64 auf dem Markt waren, hat Nintendo die Strategie im Handel geändert: Jetzt legten die Shop-Besitzer selbst fest, welche Spiele sie in den Aufstellern zeigen wollten – in der Regel herkömmliche Modul-Vollversionen von Megasellern, die gerade erschienen waren. Da dieser Umstand aber mit sich brachte, dass sich viele Schüler regelmäßig nach der Schule vor der Kaufhaus-Konsole versammelten, um kollektiv zu zocken anstatt die Spiele zu kaufen und daheim zu spielen, gab es beim GameCube-Launch abermals einen Konzeptwechsel. In Abständen von jeweils etwa zwei Monaten ließ Nintendo eine Promo-Disc an alle Einzelhändler verschicken, in der meistens vier Demos aktueller Titel enthalten waren. Zusätzlich bot die Scheibe eine Übersicht über das verfügbare Software-Line-up mit kurzen Beschreibungen und Screenshots. Auch Trailer waren auf die Disc gepresst und sollten den Absatz der neuesten Produkte anschieben.

MITTLERER SELTENHEITSWERT

Neunzehn solcher Demo-Discs wurden von Anfang Mai 2002 bis April 2006 produziert und im Handel verteilt. Manche Geschäfte gaben die Discs nach einer Runde Betteln an die Kunden heraus, sobald die neue Version erschienen war, wie Stichproben der N-ZONE-Redaktion vor ein paar Jahren ergaben. Der einzige Weg, heute an die begehrten Demos heranzukommen, sind Online-Auktionen. Für knapp 20 Euro wechselt eine Disc derzeit ihren Besitzer, manche sind sogar noch günstiger zu haben. Im GameCube-Forum von www.n-zone.de haben wir übrigens eine Sammelbörse für die „Interactive Multi-Game Demo Discs“ – so heißen die Demos offiziell – eingerichtet. Das Beste: Der Aufbau einer solchen Sammlung ist überschaubar, und das kommt bekanntlich nicht allzu oft vor!

VERKAUFSFÖRDERND Die Demo-Discs liefen zur GameCube-Ära stets in den Promo-Aufstellern. BILD: PRIVAT-ARCHIV

GUTER ÜBERBLICK Alle Demos sind einer fortlaufenden Nummer zugeordnet. Auf der Disc prangt das Datum der Veröffentlichung. BILD: PRIVAT-ARCHIV

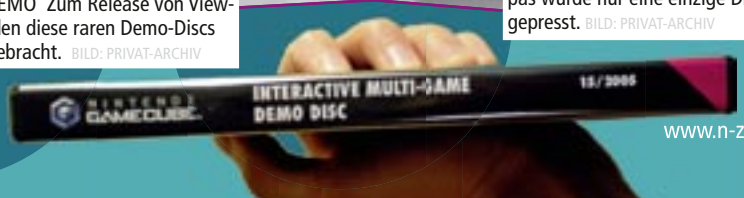


AUFGEKLAPPT So schaut eine typische Demo-Disc-Hülle von innen aus. BILD: PRIVAT-ARCHIV

VIEWTIFUL DEMO Zum Release von Viewtiful Joe wurden diese raren Demo-Discs unters Volk gebracht. BILD: PRIVAT-ARCHIV

VON HINTEN Auf der Rückseite sind alle Demos mit ihrem jeweiligen Spielelogo aufgelistet. BILD: PRIVAT-ARCHIV

EINHEITLICH Für sämtliche marktrelevanten Länder Europas wurde nur eine einzige Disc gepresst. BILD: PRIVAT-ARCHIV



Die GameCube-Demo-Checkliste

Euer Sammel-Guide: alle in Europa erschienenen PAL-GameCube-Demo-Discs zum Abhaken

- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 01 (Mai 2002)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 02 (Juli 2002)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 03 (September 2002)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 04 (November 2002)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 05 (Dezember 2002)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 06 (Februar 2003)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 07 (April 2003)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 08 (Juni 2003)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 09 (September 2003)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 10 (November 2003)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 11 (März 2004)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 12 (Mai 2004)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 13 (Juli 2004)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 14 (November 2004)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 15 (Februar 2005)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 16 (April 2005)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 17 (Mai 2005)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 18 (Oktober 2005)
- ❒ Interactive Multi-Game Demo Disc Nr. 19 (April 2006)

Was bedeutet das eigentlich?

Apropos GameCube: Wofür stehen die bunten Dreiecke auf den Spiele-Rücken? Auch auf Wii und DS hat die Kennzeichnung mittlerweile Einzug gehalten. Im Forum von www.n-zone.de wird dieses Thema regelmäßig diskutiert, also haben wir nachgeforscht. Hier verraten wir euch, was die seltsamen Dreiecke auf den Box-Rücken von Nintendo-Spielen bedeuten.

Lilafarbenes Dreieck:
Die überwiegende Anzahl der veröffentlichten Spiele trägt ein lilafarbenes Dreieck auf dem Rücken. Spiele mit dieser Kennzeichnung beinhalten eine rein deutsche Spielanleitung, auch der Verpackungstext ist ausschließlich auf einen Markt zugeschnitten – in unserem Fall Deutschland. Ein Grund, warum immer mehr Spiele auf eine solche Art der Kennzeichnung verzichten, sind die hohen finanziellen Kosten für den individuellen Druck und die komplexe Logistik. Demgegenüber steht ein höherer Kaufimpuls für Gelegenheitskäufer – denn die schreckt ein englischsprachiger Verpackungstext in der Regel eher ab.
Beispiel aus der Redaktion: Cooking Mama

Rotes Dreieck:
Analog zum lilafarbenen Dreieck, aber hier: französische Version mit ausschließlich französischem Text in der Spielanleitung und auf der Verpackung.
Beispiel aus der Redaktion: Wii Fit

Grünes Dreieck:
Analog zur obigen Erklärung, aber hier: britische Version mit ausschließlich britischem Text in der Spielanleitung und auf der Verpackung.
Beispiel aus der Redaktion: Marvel Ultimate Alliance

Hellblaues Dreieck:
Analog zur obigen Erklärung, aber hier: niederländische Version.
Beispiel aus der Redaktion: Spyro: A Hero's Tail

Weinrotes Dreieck:
Spiele mit einer solchen Kennzeichnung werden immer mehr zur Regel: Trägt ein Spiel ein weinrotes Dreieck auf dem Box-Rücken, ist der Verpackungstext mehrsprachig. Auch die Spielanleitung ist in diesem Fall internationalisiert. In unserem Beispiel *Advance Wars: Dual Strike* sind dort beispielsweise deutsche, französische und niederländische Texte angegeben. Dadurch wächst das Handbuch zwar auf den satten Umfang von 124 Seiten, aber der Hersteller (in diesem Fall Nintendo) hat sich den erhöhten logistischen Aufwand gespart, der durch länderspezifische Verpackungen zustande gekommen wäre.
Beispiel aus der Redaktion: Advance Wars: Dual Strike

VIDEO AUF DVD

Mega Man 9

Rolle rückwärts: N-ZONE sprach mit dem Produzenten des 8-Bit-Revival-Rockers!

Fakten

- Ausschließlich als WiiWare-Download erhältlich
- Extremer Schwierigkeitsgrad
- Wird 1.000 Wii Points (10 Euro) kosten
- Kommt auch als Xbox Live Arcade und im PlayStation Network

Takeshita-san, vielen Dank an Sie und Ihre Kollegen bei Capcom, dass Sie so ein großes Herz für Hardcore-Zocker haben! Helfen Sie uns zunächst auf die Sprünge: Welche Leute stecken hinter *Mega Man 9*? Kennen wir das Team schon von anderen Projekten aus der Vergangenheit?
Die Capcom-Mannschaft besteht aus Inafune-san und Inti Creates, die schon an der Entwicklung der Serien *Mega Man Zero* und *Mega Man ZX* mitgewirkt haben. Die Grundzüge dieser Spiele werden vom Director erstellt und Inti Creates entwickelt das Spiel seinen Wünschen entsprechend. Inafune-san entwarf beispielsweise einige der Bosse und überwacht das Projekt. *Mega Man 9* ist der Nachfolger der Originalserie und demzufolge wurden sämtliche Anpassungen sehr sorgfältig besprochen. Besonders aufgrund des 8-Bit-Looks des Spiels kommt hier die Erfahrung Inafune-sans als Grafikdesigner immens zum Tragen.

Erzählen Sie uns ein wenig von Ihrer Begeisterung für die *Mega Man*-Reihe! Welches Spiel war Ihr erstes *Mega Man*-Abenteuer, das Sie jemals gespielt haben?
In meinem ganz persönlichen Fall war dies *Mega Man 5*. Ich stieß zunächst in die Verkaufsabteilung bei Capcom, brachte in dieser Position die Promo-Version von *Mega Man 5* zu den Händlern und organisierte Events rund um das Spiel. Ich erinnere mich zum Beispiel noch sehr genau an die Ungeduld der Kids, die unbedingt als Erstes das neue *Mega Man*-Spiel ausprobieren wollten. In diesem Zusammenhang ist meine Sicht auf *Mega Man* eine Spiegelung kindlicher Freude, also nicht das, was die Fans heute denken. Ich fühle mich auch sehr geehrt, dass ich die Möglichkeit habe, bei *Mega Man* als Produzent zu fungieren. Die Kinder von einst müssen heute alle erwachsen sein, aber ich hoffe, dass *Mega Man 9* dasselbe Gefühl erzeugt und die Spieler in ihre Kindheit zurückbringt.

RETRO-TALK Keji Inafune (links) und Hironobu Takeshita (rechts) nahmen sich die Zeit, unsere Fragen zu beantworten. BILD: CAPCOM

Wir sind da sehr optimistisch. Wer ist eigentlich Ihr Lieblingscharakter im *Mega Man*-Universum?
Mein Lieblingsheld ist eindeutig Beat. Ich fand *Mega Man* damals ziemlich schwierig und blieb die ganze Zeit irgendwo hängen, aber es war Beat, der mir ständig aus der Patsche half und mich durch das Spiel brachte. Er ist so zuverlässig!

Wir spielten kürzlich mal wieder *Mega Man 2* und waren total begeistert! Allerdings fanden wir das Passwortsystem etwas umständlich. Bekommt *Mega Man 9* ein zeitgemäßes Speichersystem spendiert?
Danke schön, dass ihr *Mega Man 2* gespielt habt! Es ist eines der von der Presse am meisten gefeierten Spiele der Serie, aber die Tatsache, dass es euch 2008 immer noch Spaß macht, ist wirklich sehr erfreulich. Euer Hauptanliegen, die Speicherfunktion, wurde verbessert

und vereinfacht das Ganze immens. Ich weiß, dass es viele Hardcore-Gamer gibt, die sich lieber ein Passwortsystem zurückwünschen, aber ich glaube, das wäre zu viel des Guten gewesen.

Wenn das mal kein Grund zur Freude ist! Können Sie den folgenden Satz vervollständigen: „Spieler, die [Spiel XYZ] mochten, werden auch *Mega Man 9* lieben!"
Na klar: „Spieler, die [NES-Spiele im Allgemeinen] mochten, werden auch *Mega Man 9* lieben!" (lacht) Im Gegensatz zu modernen Spielen ist *Mega Man 9* simpel und benötigt viel Geduld. Und die Spieler werden sich manchmal danach sehnen, den Controller aus dem Fenster zu werfen, aber es ist trotzdem immer noch wahnsinnig verlockend.

Wir sind der Meinung, dass die *Mega Man*-Serie mit den vielen Ablegern immer abstrakter wurde. Man denke nur an die *Mega Man Battle Network*-Spiele. Glauben Sie, dass jetzt ein guter Zeitpunkt gekommen ist, zu *Mega Mans* Ursprung zurückzukehren, also dem Ballern und Springen?
Ich höre einen solchen Kommentar sehr oft, vor allem aus Übersee. Allerdings sind es aus unserer Sicht keine Ableger, denn wir betrachten alle Teile der Serie als „Original". Sie sind maßgeschneidert, um alle Spielevorlieben zu jeder Zeit abzudecken. Zum Beispiel benutzten wir in der *Mega Man Dash*-Serie sogenanntes 3D-Toon-Rendering sowie High-Volume-Content-Structures, weil wir die damals enorme Datenkapazität und die erweiterten Grafikfähigkeiten der PSone unbedingt ausnutzen wollten. Später integrierten wir in der *Mega Man EXE*-Serie die Netzwerk-Features und das Element der Suche nach allen Items. Dieses Mal konzentrierten wir uns auf die Einfachheit, es ist also sozusagen ein Schritt zurück nach all den massiv langen Spielen der letzten Zeit. Unser Hauptbestreben ist dabei die Rückkehr einiger Meisterwerke, die vergessen wurden – das geschieht auf dem Download-Markt am besten. Sollte *Mega Man 9* erfolgreich sein, was ich natürlich hoffe, könnte es sein, dass andere „vergrabene" Perlen ebenfalls Nachfolger oder Remakes erleben.

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben, und viel Erfolg für Ihre künftigen Projekte!

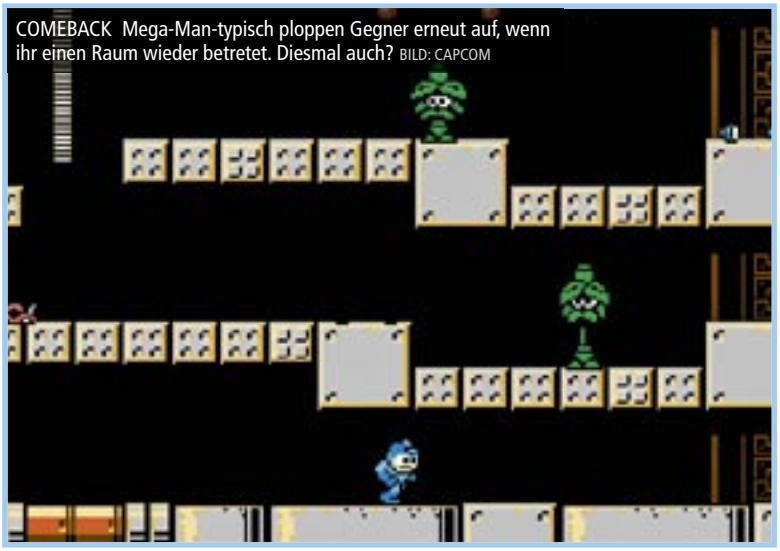
WiiWARE-ONLY Ist Mega Man 9 erfolgreich, könnten andere Spiele ebenfalls ein Remake erleben. BILD: CAPCOM

BRRRITZEL! Stromleitungen drücken Mega Mans Energieanzeige runter. Achtung, Volt-Attacke! BILD: CAPCOM

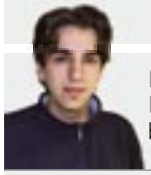
BOSS-INFERNO Herrlich: Je pixeliger der Endgegner, desto besser! BILD: CAPCOM

BLOB Man beachte den hohen Grad an Abwechslung bei den Gegnern! BILD: CAPCOM

FRÜHER GEIL, HEUTE ... AUCH! Mega Man 9 besinnt sich auf die Ursprünge: ballern und springen. BILD: CAPCOM



COMEBACK Mega-Man-typisch ploppen Gegner erneut auf, wenn ihr einen Raum wieder betretet. Diesmal auch? BILD: CAPCOM



AKTUELLES

FELIX KOTHE berichtet.

Letzte Zuflucht für Hardcore-Gamer

Obwohl sich auf diesen Seiten meistens alles um klassische Videospiele dreht, komme ich an dieser Stelle um ein aktuelles Ereignis – die E3 – nicht herum. Kurz und knapp: Nintendo hat viele der anspruchsvollen Hardcore-Gamer enttäuscht; *Pikmin 3* ist da nur ein kleiner Hoffnungsschimmer am Horizont. Der ein oder andere Intensivspieler fragt sich nun, wie seine Zukunft aussieht. Ich jedenfalls will die nächsten Jahre nicht wie bekloppt mit der Fernbedienung herumfuchteln oder auf dem Balance Board auf und ab hüpfen. Ich will gehaltvolle Videospielkost! Und wie ich das sehe, gibt's die aus dem Nintendo-Lager derzeit hauptsächlich für die Virtual Console und WiiWare. Mit knallharten Action-Titeln wie *R-Type* oder *Super Probotector*, Top-Jump&Runs wie *Super Mario Bros. 3* und *Donkey Kong Country* und den Action-Adventure-Meisterwerken *Super Metroid* und *Ocarina of Time* bekomme ich eigentlich alles geboten, was ich für ein paar spannende Videospielabende brauche. Und da kann Nintendo auch ein drittes, viertes und fünftes *Wii Sports* raushauen – Spieltiefe oder Atmosphäre wird mir da nicht geboten! Meine nächste Anschaffung wird also kein neues Wii-Spiel, sondern eine 2.000- Punkte-Karte, die dazu verwendet wird, „richtige" Spiele einzukaufen. Übrigens: Diejenigen von euch, die aufgrund der Download-Spiele bereits in Speicherplatz-Bedrängnis geraten, werden ein weiteres Mal vertröstet. Nintendo ließ die Gelegenheit ungenutzt, auf der E3 einen externen Datenträger zum Abspeichern von Virtual Console- und WiiWare-Spielen vorzustellen …

NEWS-TICKER

GRADIUS REBIRTH Der Shoot-'em-Up-Klassiker erfährt mit dem neuen Teil „Rebirth" ein Revival im 21. Jahrhundert.

SD-KARTEN-STRESS Nintendo stellte keinen externen Datenträger für die Wii vor. Das nervige SD-Karten-Wechseln geht weiter!

PUMPKINHEAD Dieser finstere Gesell sieht unangenehmer aus, als er eigentlich ist. BILD: N-ZONE

EINKAUF Im Shop könnt ihr diverse Extrawaffen erwerben. BILD: N-ZONE

BLUMENWIESE Zerstört alle fliegenden Blumen, um zum Endboss zu gelangen. BILD: N-ZONE

Super Fantasy Zone (MegaDrive, 1992)

Von mutierten Riesenkürbissen und fliegenden Fischrobotern

Bei den vielen Ballerspielen, die es in den 80er- und 90er-Jahren gab, muss es zwangsläufig einige besondere Genre-Perlen geben, die aus der Masse hervorstechen. So zum Beispiel das quietschbunte Shoot-'em-Up *Super Fantasy Zone*, letzter Teil der *Fantasy Zone*-Reihe. Hier übernehmt ihr die Kontrolle über ein kleines Raumschiff, das in verschiedenen Levels eine bestimmte Gegnerzahl erledigen und sich anschließend einem Endboss stellen muss. Das Besondere daran: Die Levels scrollen nicht automatisch und sind frei befliegbar. In den Arealen sind ganz bestimmte Feinde verteilt, die ihr ausschalten müsst. Dabei helfen euch neben eurem normalen Laser auch zahlreiche Extrawaffen, die ihr im schwebenden Ballon-Shop erstehen könnt. Angefangen von Raketen bis hin zu Lasersalven mit großer Streurate gibt es eine ganze Menge Wummen zur Auswahl. Mit einem glücklichen Händchen beim Kauf eurer Sekundärbewaffnung sind selbst die dicksten Bossgegner kein Problem. Wobei: Das sind sie vermutlich sowieso nicht, denn der Schwierigkeitsgrad von *Super Fantasy Zone* unterscheidet sich deutlich von dem seiner Genre-Kollegen. Die farbenfrohe Ballerei ist um einiges einfacher als etwa ein *R-Type* oder ein *Lords of Thunder*. Aus diesem Grund ist *Super Fantasy Zone* auch heute noch empfehlens- und spielenswert. **(fk)**

RETRO-TEST

SUPER FANTASY ZONE

Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	SEGA
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Wii-FB
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

Pac-Attack (SNES, 1993)

Geisterjagd mit Tetris-Charme

Die verfressene Knutschkugel Pac-Man geht wieder auf Futtersuche. Diesmal jedoch nicht in einem seiner typischen Labyrinthe, sondern im *Tetris*-ähnlichen *Pac-Attack*. Vom oberen Bildschirmrand fallen die verschiedensten Block-Kombinationen herab; diese müsst ihr geschickt gen Boden manövrieren, sodass mindestens eine waagerechte Reihe vollständig ist und aufgelöst werden kann. Doch zwischen den Steinchen treiben auch kleine Geister ihr Unwesen – und die hat Pac-Man zum Fressen gern! Sobald also statt einem neuen Block der kleine, gelbe Nimmersatt über das Spielfeld schwirrt, könnt ihr durch geschicktes Anordnen der Geister zusätzlich Punkte verdienen. *Pac-Attack* kann zweifelsohne einen gewissen Motivationsfaktor vorweisen. Doch mit *Pokémon Puzzle League*, *Puyo Puyo 2* und *Dr. Mario* erhaltet ihr bereits weitaus innovativere Geschicklichkeitskost. **(fk)**

HUNGER Dieser Pac-Man macht sich gleich über die Geister her. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST

PAC-ATTACK

Genre:	Puzzle
Hersteller:	NAMCO BANDAI Games
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★☆☆☆

Cybernoid (C64, 1988)

Schwer, schwerer, Cybernoid

Wer *Cybernoid* spielen will, braucht Nerven aus Stahl, denn dieses Game hat es in sich! In dem Adventure-Shooter müsst ihr der Föderation helfen, die von den Weltraumpiraten gestohlenen Rohstoffvorräte wieder zurückzuerobern. Das schafft ihr, indem ihr an Bord eines bewaffneten Raumschiffs durch verwinkelte Adventure-Welten gleitet und die bizarren Gegner niederschießt, die euch in die Quere kommen. Innerhalb einer gewissen Zeit müsst ihr verschiedene Aufträge abgeschlossen haben, wofür ihr dann mit Bonuspunkten und neuen Raumschiffen belohnt werdet. Schafft ihr es nicht, passiert genau das Gegenteil. *Cybernoid* könnte man als einen Mix aus einem Shooter und einem *Metroid*-Spiel bezeichnen. Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades solltet ihr unbedingt eine Proberunde spielen, bevor ihr eure Wii Points investiert! **(fk)**

SKURRIL Grafisch war Cybernoid einst eine Augenweide. BILD: NINTENDO

RETRO-TEST

CYBERNOID

Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Action
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Wii-FB
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

King of the Monsters (Neo Geo, 1991)

Godzilla und King Kong in der Wrestling-Arena!

King of the Monsters ist eine Art *Rampage* anno 1991. In einem von drei Spielmodi schlüpft ihr in die Rolle eines Monsters und beweist euch im Zweikampf gegen ein anderes Ungetüm. Wahlweise kann auch zu zweit gegeneinander gezockt werden. Das Spielprinzip gleicht jedoch eher einem Wrestling-Spiel als einer Zerstörungsorgie, wie wir es beispielsweise von *Rampage: Total Destruction* kennen. Während ihr euch durch ein futuristisches Japan prügelt, könnt ihr auf viele unterschiedliche Moves zurückgreifen, um euer Gegenüber k.o. zu schlagen. Cool: Bis zu vier Teilnehmer können sich gleichzeitig verdreschen, wobei ihr zusammen mit einem menschlichen Spieler in Kooperation gegen die CPU kämpfen könnt. *King of the Monsters* sieht witzig aus, hat einen gewissen Unterhaltungswert und viel Button-Mashing-Potenzial. Für mehr als zwei Sterne ist das Gameplay jedoch zu gehaltlos. **(fk)**

DUELL King Kong zieht gegen Godzilla den Kürzeren. BILD: NINTENDO

RETRO-TEST

KING OF THE MONSTERS

Genre:	Action
Hersteller:	D4 Enterprise
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube, Wii-FB
Preis:	900 Wii Points

WERTUNG ★★☆☆☆

Summer Games 2 (C64, 1985)

Videospiel-Sportstunde für alte Hasen

Passend zur Olympiade 2008 bekommen Retro-Fans den zweiten *Summer Games*-Teil spendiert, der zahlreiche Disziplinen der Olympischen Sommerspiele beinhaltet. Ähnlich wie beim Vorgänger werden durch hektisches Knöpfchendrücken die verschiedensten Sportarten ausgeführt. Hört sich total stupide und belanglos an? Das ist es auch! Aber es macht unglaublich viel Spaß – bzw. hat Spaß gemacht. Heute ist das Ganze schlichtweg überholt. Da helfen auch die coolen Disziplinen wie Dreisprung, Speerwerfen, Fechten und Kanufahren nichts. Was *Summer Games 2* jedoch an spielerischem Tiefgang vermissen lässt, macht es durch seinen Kult- und Nostalgiefaktor wieder wett. Dass man grafisch und soundtechnisch ebenfalls keine Höchstleistungen erwarten kann, versteht sich darüber hinaus von selbst. **(fk)**

ANLAUF Reaktionsvermögen ist beim Weitsprung gefragt. BILD: NINTENDO

RETRO-TEST

SUMMER GAMES 2

Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Epyx
Spieler:	1-2
Controller:	Wii-FB
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★☆☆☆

AUFBRUCH Mit unseren Tipps kann niemand mehr euer Pikachu stoppen! BILD: N-ZONE

GESCHICHTE Die Story wird in netten Sequenzen weitergesponnen. BILD: N-ZONE

FREUND Ihr solltet eurem Teampartner, wann immer nötig, helfen! BILD: N-ZONE

Pokémon Mystery Dungeon Erkundungsteam Zeit/Dunkelheit

So schnappt ihr sie euch alle!

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Habt ihr schon alle Höhlen in *Pokémon Mystery Dungeon* erkundet? Sucht ihr noch verzweifelt nach Mitgliedern für eure Teams? Oder schafft ihr einen knackigen Bossfight nicht? Ist euch ein Dungeon zu schwer? Mit unseren Tipps und Tricks zu *Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Zeit/Dunkelheit* geben wir euch eine kleine Starthilfe und zeigen euch, was ihr nach dem Retten der Welt noch so alles machen könnt!

WAS IST AN MEINER EDITION DENN SO BESONDERS?

Wir beginnen erst einmal mit einer kurzen Übersicht der Pokémon, die jeweils nur in einer Edition des Spiels erhältlich sind.

Erkundungsteam Zeit:
Pachirisu, Wadribie, Smettbo, Riolu.

Erkundungsteam Dunkelheit:
Haspiror, Burmy, Bibor, Rotom.

Diese Pokémon könnt ihr aber dennoch in jeder Edition erhalten, wenn ihr sie durch eine der Spezial-Quests freischaltet. Dazu müsst ihr nur das zehnte Kapitel der Story schaffen und dann die folgenden Wunderbrief-Codes im Menü eingeben. Aber Vorsicht: Jeder Code funktioniert nur einmal pro Spiel!

Exklusive Codes, Erkundungsteam Dunkelheit:
40J4=M40C60M090##3+C-FYN
68%5+C=F8@7Y#H3434+59XMT
0K3%1Y&WH3M44P6R&RW0+-PW

Exklusive Codes, Erkundungsteam Zeit:
962&5@91Y-8H212XFC@5WK9-
#S%K+NS8=3=F89@Q3C%556&4
MT=N+MMS-NM7H4#+1JH7CCFM

KAMPFSTÄRKE RICHTIG NUTZEN

In den Kämpfen solltet ihr natürlich die Initiative ergreifen. Das heißt, wenn euer Gegner langsam ist, geht ihr auf ihn zu und führt einen Erstschlag aus. Ist euer Gegner schneller als ihr, lasst ihn auf euch zukommen, und wenn er euch erreicht, führt ihr den ersten Angriff aus. Dieser Schlag ist oftmals entscheidend und spart sehr viele Lebenspunkte! Nicht selten ist es so möglich, den Gegner zu besiegen, bevor er euch überhaupt einmal treffen kann. Bedenkt auch die Stärke eures Teams. Wenn ihr schon zu zweit unterwegs seid, solltet ihr das zu eurem Vorteil nutzen. Steht euer Partner tatenlos hinter euch, so bewegt euch neben ihn. Der Feind wird euch folgen und schon könnt ihr ihn zu zweit beharken! So besiegt ihr Feinde unglaublich schnell. Eine weitere gute Möglichkeit, sich einen Vorteil zu verschaffen, sind Distanzangriffe. Selbst wenn sie den Gegner nicht besiegen, so verschafft ihr euch dennoch eine gute Ausgangslage! Und wenn euer Gegner euch dann erreicht hat, könnt ihr ihn auch gleich noch mit einem Erstschlag ordentlich zurückweichen lassen. Um aus der Distanz anzugreifen, solltet ihr euch immer

Pokémon	Fundort
Vesprit	Treibsandhöhle, Untergrundsee
Tobutz	Kristallstraße, Kristallsee
Suicune	Knogga Dojo, Training U29
Lavados	Knogga Dojo, Training U40
Jirachi	Knogga Dojo, Training U23
Regice	Eis-Ägishöhle
Regigigas	Ägishöhlengrube
Registeel	Stahl-Ägishöhle
Palkia	Fels-Ägishöhle
Dialga	Zeitturmkuppel
Palkia	Raumspaltenboden
Selfe	Dunsthöhlengipfel
Celebi (M)	Verwirrwald E10 (Nur in der Edition „Zeit“)
Darkrai (M)	Verwirrwald E13, Raumspalte U14, Untere Gletscherhöhle U2
Latias (M)	Raumspalte U10, Froher Ausguck E19
Zapdos (M)	Ampere-Ebene E7
Latios (M)	Tiefe Raumspalte U5, Mitternachtswald U24
Raikou (G)	Verborgene Ruinen U20
Lugia (G)	Ringmeer U18
Deoxys (G)	Flimmerhöhle E17
Entei (G)	Tiefer Dunkelkrater U10
Ho-oh (G)	Mistralberg E19
Mewtu (M)	Ägishöhlengrube U5, Dunkelkrater U6 (Nur in der Edition „Dunkelheit“)

FRUCHT Items sind überlebenswichtig für eure Dungeon-Ausflüge! BILD: N-ZONE

ERSTSCHLAG Wer die Initiative ergreift, überlebt jede Gefahr! BILD: N-ZONE

genügend Items in die Tasche packen, die derartige Effekte haben – Eisendornen oder Georokbrocks sind eine gute Wahl.

FIESE FALLEN UMGEHEN ...

In den Dungeons gibt es allerlei Gemeinheiten, die euch schnell euer Leben kosten. Am fiesesten sind mit Sicherheit die unsichtbaren Fallen, die verschiedenste Statusveränderungen hinzufügen oder euch HP abziehen. Um sie zu umgehen, gibt es aber ein paar kleine Tricks. Am einfachsten geht es natürlich mit einem Sichtsamen. Nach dessen Anwendung seht ihr alle Fallen einer Etage und könnt ihnen problemlos ausweichen. Dennoch verbraucht ihr so wertvolle Plätze in eurem Inventar. Vermutet ihr eine Falle im Dungeon, so könnt ihr vom Nebenfeld aus den Punkt angreifen. Befindet sich dort wirklich eine Falle, so wird sie sichtbar und man kann sie umgehen. Leider kostet euch das Magen-Punkte, sodass euer Pokémon schneller hungrig wird. Das sollte man also nicht zu oft machen. Die dritte Möglichkeit besteht darin, ein Item auf die Felder im Dungeon fallen zu lassen. Liegt dort wirklich eine Falle, so wird diese aktiviert, ohne euch zu treffen. Das ist die günstigste Alternative, die euch aber etwas Zeit kosten wird. Ein kleiner Tipp ist auch, an den Rändern der Höhlen zu laufen, die Fallen sind meistens in der Mitte zu finden. Aber Vorsicht: Das muss nicht immer so sein!

DIE SELTENSTEN POKÉMON GEHÖREN EUCH!

Im Kasten auf dieser Seite seht ihr die Pokémon, die ihr nach Abschluss der regulären Story ins Team aufnehmen könnt. Das (G) hinter einigen der Pokémon bedeutet, das ihr dafür ein Geheimteil oder die Geheimtafel im Inventar haben müsst – schon könnt ihr die Pokémon bekämpfen. Diese Gegenstände erhaltet ihr in einigen Missionen. Pokémon, die in der Tabelle mit einem (M) gekennzeichnet sind, sind erst erhältlich, wenn ihr mit Manaphy in der Marinezuflucht gesprochen habt. Nicht jedes Taschenmonster lässt sich übrigens nach dem ersten Sieg überzeugen, sich euch anzuschließen, oftmals müsst ihr häufiger gegen sie antreten. Geduld zahlt sich hier also aus! ■

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf dieser Seite findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

THOMAS EDER
30,
Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr Unterstützung, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Lego Indiana Jones Die legendären Abenteuer

CHEATS | Freischaltbare Extras

Letzten Monat hatten wir für euch eine Auswahl der coolsten Passwörter zu Indys Wii-Auftritt, diesen Monat gibt's alles Nützliche für die DS-Fassung von *Lego Indiana Jones*. Wir verraten euch, wie ihr mit simplen Tastenkombinationen alle Charaktere, Extras, Levels und kleine Starthilfen in Form von Credits freischaltet. Gebt dazu einfach die folgenden Cheats im Startbildschirm ein. Ein akustisches Signal ertönt, wenn ihr alles richtig gemacht habt. Viel Spaß mit Indy & Co!

FREIE AUSWAHL Dank unserer Cheats habt ihr von Anfang an alle Charaktere zur Auswahl. BILD: N-ZONE

CHEAT	Wirkung
X, OBEN, B, UNTEN, Y, LINKS, START, RECHTS, R, R, L, R, R, UNTEN, UNTEN, OBEN, Y, Y, Y, START, SELECT	Alle Charaktere
RECHTS, OBEN, R, L, X, Y, RECHTS, LINKS, B, L, R, L, UNTEN, UNTEN, OBEN, Y, Y, X, X, B, B, OBEN, OBEN, L, R, START, SELECT	Alle Episoden
OBEN, UNTEN, L, R, L, R, L, LINKS, RECHTS, X, X, Y, Y, B, B, L, OBEN, UNTEN, L, R, L, R, OBEN, OBEN, UNTEN, START, SELECT	Alle Extras
X, Y, B, B, Y, X, L, L, R, R, OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, START, SELECT	1.000.000 Credits
OBEN, OBEN, B, UNTEN, UNTEN, X, LINKS, LINKS, Y, L, R, L, R, B, Y, X, START, SELECT	3.000.000 Credits

Kung Fu Panda

CHEATS | Freischaltbare Extras

Auch für das Spiel zum Animationsstreifen *Kung Fu Panda* haben wir diesen Monat einige Cheats für euch zusammengetragen. Diese gebt ihr einfach im Cheats-Menü ein, um beispielsweise tolle Extras wie Unverwundbarkeit, neue Outfits und neue Charaktere für den Mehrspieler-Modus freizuschalten.

CHEAT	WIRKUNG
UNTEN, UNTEN, RECHTS, OBEN, LINKS	Unverwundbarkeit
UNTEN, RECHTS, LINKS, OBEN, UNTEN	Unendlich Chi
UNTEN, OBEN, LINKS, RECHTS, RECHTS	Big-Head-Modus
LINKS, UNTEN, RECHTS, LINKS, OBEN	Drachen-Krieger-Kostüm
OBEN, LINKS, UNTEN, RECHTS, OBEN, LINKS, UNTEN	Alle Mehrspieler-Charaktere

BIG HEAD Einen Vorteil bringt euch dieser Cheat zwar nicht, dafür sehen die Spielfiguren sehr ulkig aus. BILD: N-ZONE

CHEAT-MENÜ Hier gebt ihr die Tastenkombinationen ein. BILD: N-ZONE

Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern

N-ZONE

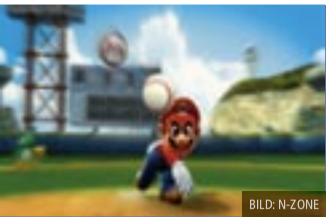
09/2008 **DVD: Inhalt**

ANIMAL CROSSING: CITY FOLK

FERRARI CHALLENGE

CASUAL GAMES

SUPER MARIO STADIUM F. B.



Thema des Monats
E3 2008: Trailershow
Age of Empires: Mythologies
Animal Crossing: City Folk
Bleach: Dark Souls
de Blob
Dinosaur King
Harvest Moon: Island of Happiness
Harvest Moon: Tree of Tranquility
Kirby: Super Star Ultra
Lock's Quest
MegaMan 9
Mystery Case Files: MillionHeir
Pokémon Ranger: Shadows of Almia
Rayman Raving Rabbids TV Party
Rhythm Heaven
Samba de Amigo
Sonic Unleashed
Wario Land: The Shake Dimension
Wii Music
WWE SmackDown vs. RAW 2009

Vorschau
Dragon Quest:
Die Chronik der Erkorenen (DS)
Pipemania (DS)
Spectrobes: Jenseits der Portale (DS)
Super Mario Stadium Family Baseball (Wii)
Unsolved Crimes (DS)
Viva Pinata (DS)

Test
Alone in the Dark (Wii)
Big Beach Sports (Wii)
Der unglaubliche Hulk (Wii)
Ferrari Challenge (Wii)
Final Fantasy Tactics A2 (DS)
Guitar Hero on Tour (DS)
Kung-Fu Panda (Wii)
Ninja Gaiden Dragon Sword (DS)

Bonus
de Blob (Entwicklerinterview)
Die Chr. von Narnia: Prinz Kaspian v. N.
Jetzt reicht's! N-ZONE
kommentiert Casual Games
SSBB: N-ZONE vs. Leser
Super Mario Stadium Family Baseball (Intro)
Super Smash Bros. Brawl: Leser-Stages

Spiel-Trailer
de Blob
Die Chr. von Narnia: Prinz Kaspian v. N.
Guitar Hero on Tour
Harry Potter und der Halbblutprinz
LEGO Batman
Rayman Raving Rabbids TV Party
Samba de Amigo
Sonic Unleashed
Spider-Man: Web of Shadows
Star Wars: The Clone Wars
Star Wars: The Force Unleashed
Zubo

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2008 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

09/2008

E3 2008 • Spectrobes 2 • Super Mario Stadium Family Baseball

DVD VIDEO

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

Mit großer Trailer-Show zur E3-Messe!

BILDER: NINTENDO

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

Warum beim Musik-Download der kleine Unterschied zählt

No More DRM!

DRM ist der Grund, dass man z. B. einen im Internet gekauften Song nicht beliebig oft brennen kann. DRM ist auch der Grund, weshalb manche Player ihn erst gar nicht abspielen. DRM steht für Digital Rights Management (Digitales Rechte-Management) und bedeutet, dass man zwar etwas gekauft hat, damit aber noch lange nicht machen kann, was man will. Die Gegner von DRM sprechen daher lieber von Digital Restrictions Management (Digitales Beschränkungs-Management) und diese Perspektive ist auch richtig. Es geht nicht um Rechte, es geht um ihre Beschneidung und es werden nicht die Wünsche des Kunden respektiert, sondern die des Anbieters. Dazu erzeugt DRM auf dem Computer Sicherheitslücken – alles nur, weil sich der Verkäufer dadurch einen Vorteil verspricht.

DRM steckt unsichtbar wie ein Virus in den digitalen Medien. Es gibt von außen zunächst kein erkennbares Zeichen, ob es da ist oder nicht. Im Beispiel von digitaler Musik können nur die Dateitypen Aufschluss geben: .aac und .wma enthalten häufig DRM. Einzig bei MP3 kann man nach wie vor sicher sein, dass man als Kunde keine Fußfesseln angelegt bekommt. Nur bei MP3 kann man sicher sein, dass man Musik mit all den Möglichkeiten erhält, wie sie auch eine normale, handelsübliche CD bietet. Bei der CD haben Handel und Plattenindustrie das bereits eingesehen – ganz im Gegensatz zur Download-Welt. Hier tummeln sich sämtliche Formate durcheinander und sind je nach Firmenpolitik mit DRM behaftet oder nicht. Das ist in den meisten Shops so, allerdings nicht bei allen.

Man kann es nicht riechen oder hören, und dass es da ist, merken viele erst, wenn es zu spät ist: DRM.

Im April 2008 startete mit Nowdio.de der erste reine MP3-Downloadstore in Deutschland, der die Musik aller großen (und der meisten kleinen) Musikfirmen im Programm hat, die bereits auf DRM verzichten. Hier gibt es keine kopiergeschützten Files, keine Probleme mit dem Abspiel- oder Brennprogramm und keine Sicherheitslücken aufseiten des Kunden. Nowdio ist der erste am Markt, der das Kundeninteresse endlich ernst nimmt und beschleunigt damit das Umdenken. Es bewegt sich was. Die letzten beiden Musikriesen, die bislang auf DRM bestanden haben, sehen mittlerweile ein, dass DRM nicht marktfähig ist, viel zu teuer und damit ohne jede Zukunft. Es ist aktuell keine Frage mehr, ob DRM fällt, die Frage lautet eher: Wann endlich? Und sobald das geklärt ist, werden auch alle anderen den Weg gehen, den Nowdio schon heute geht.

Carsten Schumacher

Die TOP 5 nowdio Verkaufscharts

1. Platz:

Coldplay: Viva La Vida Or Death And All His Friends
Preis: 9,79 Euro

2. Platz:
Disturbed: Indestructible
Preis: 9,99 Euro

3. Platz:
Airbourne: Runnin' Wild
Preis: 9,99 Euro

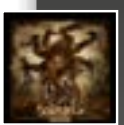
4. Platz:
Shinedown: The Sound of Madness
Preis: 9,99 Euro

5. Platz:
EA Games Soundtrack: Battlefield: Bad Company
Preis: 9,49 Euro

Tipps der Redaktion:

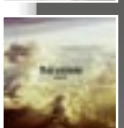
Das Nowdio-Musikteam möchte sich für folgende Alben stark machen:

Jack Wall/Slovak National Orchestra:
Video Games Live - Spielemelodien von Tetris bis Warcraft in symphonischer Bearbeitung. Geheimtipp!



Soulfly: Conquer
Auf dem neuen Album legt Max Cavalera die härtere Gangart ein und nimmt deutlichen Bezug auf seine Roots.

Kid Rock: All Summer Long
Auf dem letzten Album unbeachtet, als Single jetzt auf dem absoluten Siegeszug!

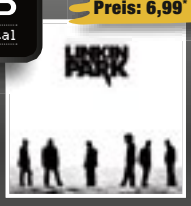


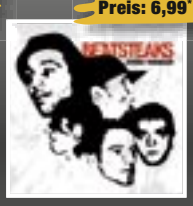
The Verve: Forth
Reunion! Die Britpop-Superband bringt am 22.08. ihr erstes Album nach über 10 Jahren heraus!

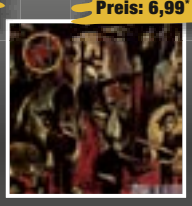
MP3 :: 256er-Qualität :: DRM-frei nur bei
nowdio
www.nowdio.de :: Das neue Downloadportal

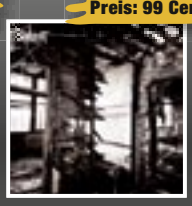
Die absoluten Preisknaller!

DRM-freie MP3s mit allen Vorteilen und Freiheiten mit dem finalen Preisargument!

Preis: 6,99*

Linkin Park: Minutes To Midnight

Preis: 6,99*

Beatsteaks: Limbo Messiah

Preis: 6,99*

Slayer: Reign In Blood

Preis: 99 Cent

Slipknot: Psychosocial

*Aktion läuft noch bis zum 31. August 2008!

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Arcade	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Premium/Elite	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Animal Crossing (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Wario Land Shake (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Spectrobes 2 (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Sam & Max Season One (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Prince of Persia (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Ferrari Challenge (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Die Chroniken von Narnia (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Mario Super Sluggers (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Summer Sports (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Guitar Hero On Tour (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Space Invaders Extreme (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Bangai-O Spirits (DS)	___	❑	❑	❑
Tipps: Pokémon Mystery Dungeon (DS)	___	❑	❑	❑
Reportage: Jetzt reicht's!	___	❑	❑	❑
Reportage: Die E3	___	❑	❑	❑
Reportage: Jäger & Sammler	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen?
Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: Die E3:	___	❑	❑	❑
Vorschau: Mario Super Sluggers (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Dragon Quest IV (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Guitar Hero Aerosmith (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Ferrari Challenge (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Alone in the Dark (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Guitar Hero On Tour (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Mario Super Sluggers (Wii - Import)	___	❑	❑	❑
Test: Bangai-O (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: SSBB-Leser-Stages	___	❑	❑	❑
Bonus: SSBB: N-ZONE vs. Leser	___	❑	❑	❑

8. Wie gern hängst du dir Poster auf?

❑ Sehr gern! Ich kann gar nicht genug Spielehelden in meinem Zimmer haben.
❑ Gar nicht, denn dafür bin ich zu alt.
❑ Nur wenn folgende Motive abgebildet sind: _____

9. Wie hat dir unser Sonderheft zu Super Smash Bros. Brawl gefallen?

❑ Sehr gut, als Smash-Bros.-Fan habe ich es regelrecht verschlungen.
❑ Eher weniger gut, ich war mit den N-ZONE-Artikeln schon bestens bedient.
❑ Ich habe es leider nirgendwo im Zeitschriftenhandel gefunden.
Sonstige Anmerkungen: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 09, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 03" und wählt somit *Skate it.* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an: N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 3. September 2008

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Rayman Raving R. TV-Party	Wii
02. Guitar Hero World Tour	Wii
03. Skate it.	Wii
04. Viva Piñata: Pocket Paradise	DS
05. Alone in the Dark	Wii
06. Prince of Persia	DS
07. Brothers in Arms: Road to H.	Wii
08. Spore	DS
09. Castlevania	Wii
10. Fire Emblem DS	DS
11. Guitar Hero Aerosmith	Wii
12. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
13. Prince of Persia	DS
14. Samba de Amigo	Wii
15. Pikmin 3	Wii
16. Disaster: Day of Crisis	Wii
17. Ghostbusters	Wii
18. Sonic Chronicles	DS
19. Deadly Creatures	Wii
20. De Blob	Wii
21. Soul Calibur Legends	Wii
22. Lego Batman	Wii
23. Call of Duty: World at War	Wii
24. Skate it.	DS
25. Wario Land Shake	Wii
26. Dewy's Adventure	Wii
27. Ferrari Challenge	Wii
28. Lego Batman	Wii
29. Battle of the Bands	Wii
30. Star Wars: The Force …	Wii
31. Pokémon Farm	Wii
32. Sam & Max: Season One	Wii
33. Wii Music	Wii
34. Spectrobes 2	DS
35. Trauma Center: New Blood	Wii
36. MySims Kingdom	Wii
37. Pokémon Mystery Dungeon	DS
38. Star Wars: The Force Unl.	DS
39. Mario Super Sluggers	Wii
40. Shaun White Snowboarding	Wii

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
03. Mario Kart Wii	Wii
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Super Smash Bros. Brawl	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
10. Hotel Dusk: Room 215	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Rayman Raving Rabbids 2	Wii
13. Mario & Sonic bei den O. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Sega Superstars Tennis	Wii
16. Mario & Luigi: Partners in …	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Pro Street	Wii
19. Wii Fit	Wii
20. Guitar Hero on Tour	DS
21. Zack & Wiki	Wii
22. Metroid Prime 3	Wii
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Bully: Die Ehrenrunde	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. We Love Golf	Wii
27. Race Driver GRID	DS
28. Advance Wars: Dark Conflict	DS
29. Nintendogs	DS
30. The World End With You	DS
31. Smackdown! vs. Raw 2008	Wii
32. Dragon Quest Swords	Wii
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Assassin's Creed	DS
35. Guitar Hero III	Wii
36. New Int. Track & Field	DS
37. Okami	Wii
38. Lego Indiana Jones	Wii
39. Dragon Quest Monsters: J.	DS
40. Harvest Moon: Magical M.	Wii

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Rainer Rosenbusch

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Felix Kothe, Maik Koch, Sebastian Billmeier, David Martin, Timo Klein, Benjamin Becker
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Claudia Brose
Community Manager Marc Brehme
Layout David Mola (Ltg.), Arne Söntgerath
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Christine Alt
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de
Redaktion Sascha Pilling, David Martin, Maik Koch
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Werbeverkaufsleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, Wii PLAYER, X3, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Soll ich mit Spielen aufhören?

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Puh! Uff! Während ich das hier schreibe, ringe ich mit mir selbst. Denn nach dem, was Nintendo auf der E3 abgezogen hat, fällt die Entscheidung für mich nicht leicht: Soll ich weiterhin Wii und DS zocken oder mich zur anderen Seite bekehren lassen? Andere Mütter haben bekanntlich auch schöne Töchter – und die Mädels von Sony und Microsoft sind erst recht heiße Bräute. Aber nee, ich bleibe Nintendo treu! Und eine andere Braut im echten Leben kommt erst recht nicht infrage. Aber zurück zum Thema: *Wario Land: The Shake Dimension* wird wieder richtig fett, vom Katastrophen-Spiel (lieb gemeint) *Disaster: Day of Crisis* hören wir demnächst sicher auch was Neues und außerdem kommt noch *Animal Crossing: City Folk*. Nächstes Jahr wird dann irgendwann ein neues *Mario* und/oder *Zelda* angekündigt! Bis es so weit ist, hält mich die Virtual Console noch ein Weilchen warm: *Kid Icarus* hab ich gestern durchgezockt, in *Donkey Kong Country 2* hänge ich gerade in K. Rools Reich fest und *Mega Man 9* für WiiWare steht ja auch in den Startlöchern. Das passt schon! Und Capcom, das sind schon verdammt coole Jungs, wenn sie sich trauen, ein 8-Bit-Game mit standesgemäßer Grafik wiederzubeleben. HD, Dolby Digital und 780p sind was für Nerds – mir ist Liebe beim Gameplay viel wichtiger, und das bekomme ich nur da geboten. Kann jetzt noch bitte jemand die Freundschaft zu einer gewissen Sophie kündigen, die ihre Freunde dauernd zum Babysitten, Girlsband-Gründen und Kochen verdonnert? Danke.

Kurioses aus der Videospielbranche

Was tut ein Entwickler, wenn er keine Lust hat, auf der E3 irgendetwas Spielbares zu zeigen? Er lässt ein paar Logos basteln, strickt ein bisschen Flash-Animation darum herum und fertig ist die Laube! So geschehen bei *Duke Nukem Trilogy* für PSP und DS: Der fast vierminütige Video-Trailer besteht ausschließlich aus den Textfragmenten *Proving Grounds*, *Chain Reaction*, *Critical Mass* und *Duke Nukem Trilogy*. Zur Abwechslung wird alle paar Sekunden ein neues Artwork eingeblendet und schnelle Schnitte sollen kaschieren, dass man eigentlich gar nichts zu zeigen hat. Highlight: der Zoom-Ausschnitt auf Dukes Weichteile! Glückwunsch, Apogee, ihr habt euch damit den Preis für den dümmsten (und gleichzeitig geilsten) Trailer der Welt verdient! Zum Ansehen gebt bei www.n-zone.de den Suchbegriff „baller-balla“ ein.

Damals …

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE.

Beim Durchblättern der N-ZONE 10/2003 stach sofort das Interview mit Paul Ashcroft ins Auge: Der ehemalige Marketing Assistent von Nintendo muss sich dort regelrecht für die damalige Unternehmensstrategie rechtfertigen, wenn er sich auf die niedrigen Verkaufszahlen von *Pikmin*, *Eternal Darkness* und Co. bezieht und den GameCube mit PS2 und Xbox vergleicht. Das wäre heute undenkbar, denn Wii und DS sind längst an den Technik-Hype-Konsolen vorbeigezogen. Cover-Thema: *Mario Golf* räumt 85 Prozent Multiplayer-Wertung ab. Mario hat's eben drauf!

Was wird gespielt bei …

Michael Wetzel

Michael Wetzel ist Marketing- & PR-Manager bei der Keyfactor Entertainment GmbH in Eschborn und betreut derzeit unter anderem den Wii-Titel *World of Goo*.

BILD: KEYFACTOR

Was spielst du im Augenblick?
Am liebsten würde ich zurzeit gern *Metal Gear Solid* spielen, aber das wird aufgrund des Umfangs wohl doch noch bis zum nächsten Urlaub warten müssen. Ansonsten sitze ich als alter Nostalgiker und Adventure-Liebhaber in meiner spärlichen Freizeit aktuell an *Geheimakte Tunguska* auf meiner neuen Wii. Daran werde ich wohl auch noch eine Weile zu knabbern haben. Parallel schaue ich zurzeit aber auch immer wieder gern in *Boom Blox* rein.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Metal Gear Solid überzeugt einfach in allen Bereichen, nur kostet es halt auch immer viel Zeit. Bei *Geheimakte Tunguska* gefällt mir einfach die tief gehende Story und die gute Umsetzung für die Wii – auch der Mehrfach-Modus wurde gut integriert. Bei *Boom Blox* fasziniert mich das simple, frische Spielprinzip in Verbindung mit dem abgedrehten Humor.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
An erster Stelle ganz klar die *Zelda*-Episoden: Die gigantische Spielwelt in Verbindung mit der tollen Story und den Massen an Rätseln ist einfach klasse. Danach folgt *Mario Kart*, das bisher noch jeden Multiplayer-Abend bereichert hat. Und natürlich darf auch ein wahrer Klassiker wie *Bomberman* nicht fehlen, der schon in grauer Vorzeit mit dem tollen Spielprinzip für so manchen Lacher gesorgt hat.

Welche Wii- oder DS-Neuauflage wünschst du dir?
Weitere *Zelda*-Episoden mit noch größerer Spielwelt und noch mehr Rätseln.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Space Invaders und *Arkanoid* waren damals im frühen Kindesalter als Automaten-Versionen die Grundsteine, von da an folgten diverse Konsolen- und PC-Spiele.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Rayman Raving Rabbids ist mit den irren Hasen einfach klasse, die sind ein Garant für gute Stimmung. Aber auch *Mario Kart* darf auf keiner Multiplayer-Session fehlen.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Auch wenn es noch ein kleines Weilchen dauert: Schaut euch mal das kommende *World of Goo* für die Wii an. Es gibt nichts Witzigeres, als die kleinen Goos wider aller Umstände in dieser einzigartigen Comiclandschaft allein oder mit Freunden durch die verschiedenen Levels zu retten. Ein Kracher für jede Spieleparty.

HEFTVORSCHAU

Ausgabe 10/08 ab 03.09.08 am Kiosk

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

PREMIUM N-ZONE

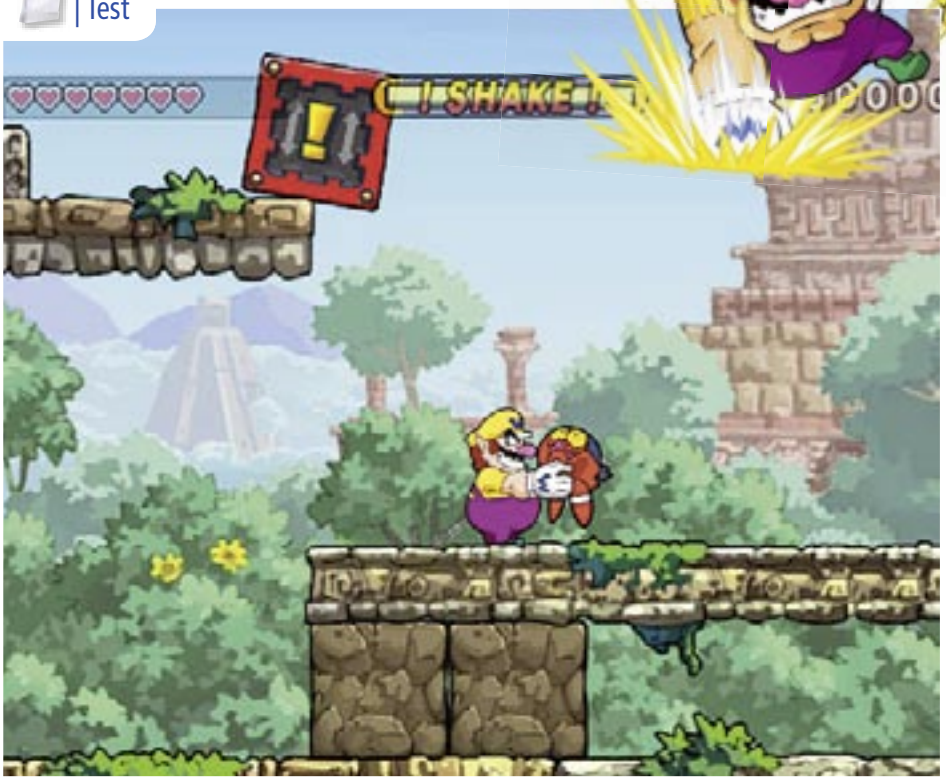
N-ZONE-Fans, aufgepasst!

Neben unserer normalen Ausgabe bieten wir von der N-ZONE 10/08 eine hochwertige Premium-Variante in einer Silbertüte mit zahlreichen Extras an.
Die Premium-N-ZONE enthält neben der aktuellen DVD ein dickes Booklet, ein Poster und coole Sticker-Sets. Freut euch drauf!

Die N-ZONE erstrahlt in neuem Glanz!

Außer auf die coole Premium-Ausgabe dürft ihr euch noch auf einen neuen Look der N-ZONE freuen. Wir wollen dabei das Rad nicht neu erfinden, haben aber an der einen oder anderen Ecke unseres Layouts gefeilt. Die Ergebnisse dürft ihr nächsten Monat bewundern!

| Test



Wario Land: The Shake Dimension

Freut euch auf den Import-Test vom neuesten Abenteuer mit Marios bösem Gegenstück! Unser Test der japanischen Fassung verrät euch, ob es sich lohnt, auf das neue *Wario Land* zu warten!

| Test

Lego Batman

In der nächsten Ausgabe verraten wir euch, wie sich Batman bei seinem Lego-Debüt schlägt.

| Vorschau

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Call of Duty: World at War

Ein neues Highlight für Shooter-Fans? Unsere Wii-Vorschau liefert euch brandheiße Fakten!

| Test

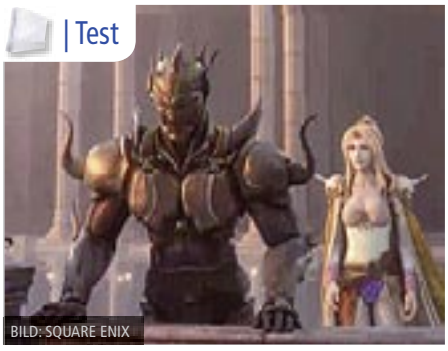


BILD: SQUARE ENIX

Final Fantasy IV

Kann Square Enix das grandiose DS-Remake des dritten *Final Fantasy* noch toppen?

Lesefutter für Konsolenfans

Wii PLAYER
07-09/08
Top-Themen: *Kochkurs – Was wollen wir heute kochen?, Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia, Guitar Hero On Tour,* Spiele für Senioren u. v. m.

PLAY³
09/08
Wichtigste Themen: Großes E3-Special, *Star Wars: The Force Unleashed, Resident Evil 5, Killzone 2, Rock Band 2, Final Fantasy XIII* u. v. m.

GAMES AKTUELL
08/08
Top-Themen: *Midnight Club Los Angeles, Soulcalibur IV , Far Cry 2, Mirror's Edge, Brothers in Arms: Hell's Highway* u. v. m.

VIDEOGAMESZONE
Außerdem findet ihr auf unserer Homepage unter www.videogameszone.de eine Menge brandaktueller Infos, haufenweise Screenshots, coole Videos, Gewinnspiele und Specials. Vorbeischauen lohnt sich!

VIDEOGAMES ZONE.de

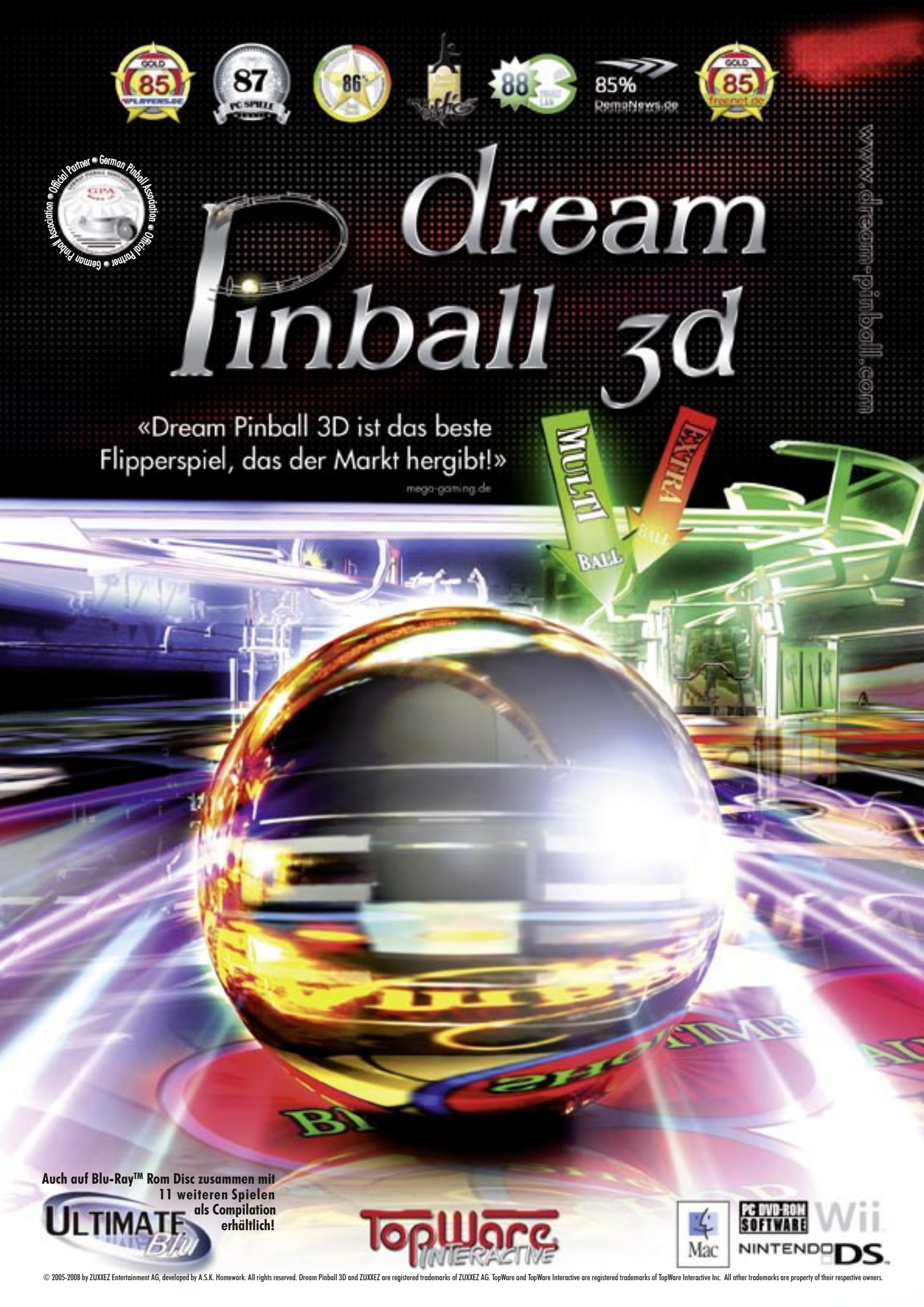
Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

EXTRAORDINÄR
TIPPS UND TRIX
EXTREM
EXTRA-BLATT
UNISEX
EXPERTEN
MAXIMUM
EXPLOSIV

X3

DAS BESTE FÜR DEINE BOX

X3 – AB DEM 20.08. AM KIOSK



© 2005-2008 by ZUXXEZ Entertainment AG, developed by A.S.K. Homework. All rights reserved. Dream Pinball 3D and ZUXXEZ are registered trademarks of ZUXXEZ AG. TopWare and TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. All other trademarks are property of their respective owners.